EUROPEAN SHOWCASE: EA TOMA A LONDRES POR SORPRESA

CONOCE LAS NOVEDADES DEL PLAYSTATION GAMER'S DAY 09

playstation > nintendo > xbox > pc > anime

# atomix

la revista no. 1 de videojuegos en [illegible]a lat[illegible] vg

ATX #112

PORTADA 3 DE 3

xbox

# BRÜTAL LEGEND

## LA ESCENCIA PURA DEL HEAVY METAL

RESEÑAS

LITTLE KING STORY

EXCITEBOTS

X-MEN ORIGINS

PREVIOS

BAYONETTA

THE CONDUIT

MURAMASA: THE DEMON BLADE

ATOMIX 112 • JUNIO 2009

| | |
|---|---|
| MÉXICO | $25.00 PESOS |
| ARGENTINA | $6.50 PESOS |
| CHILE | $2,500 PESOS |
| USA | 3.95 USD |
| URUGUAY | $70 PESOS |
| VENEZUELA | $5,900 BOLÍVARES |
| COLOMBIA | $5,900 PESOS |
| PARAGUAY | $18,000 PESOS |

TRES PORTADAS, TRES OPCIONES, TRES CONSOLAS

amigo kit M.R.

Sony Ericsson

# Diviértete al máximo con tu Nuevo Teléfono
# W760 Sony Ericsson Walkman™

Llévate con el W760 un:
Joystick Bluetooth™
Zeemote™ JS1 y el juego
**" Helistrike "** precargado*

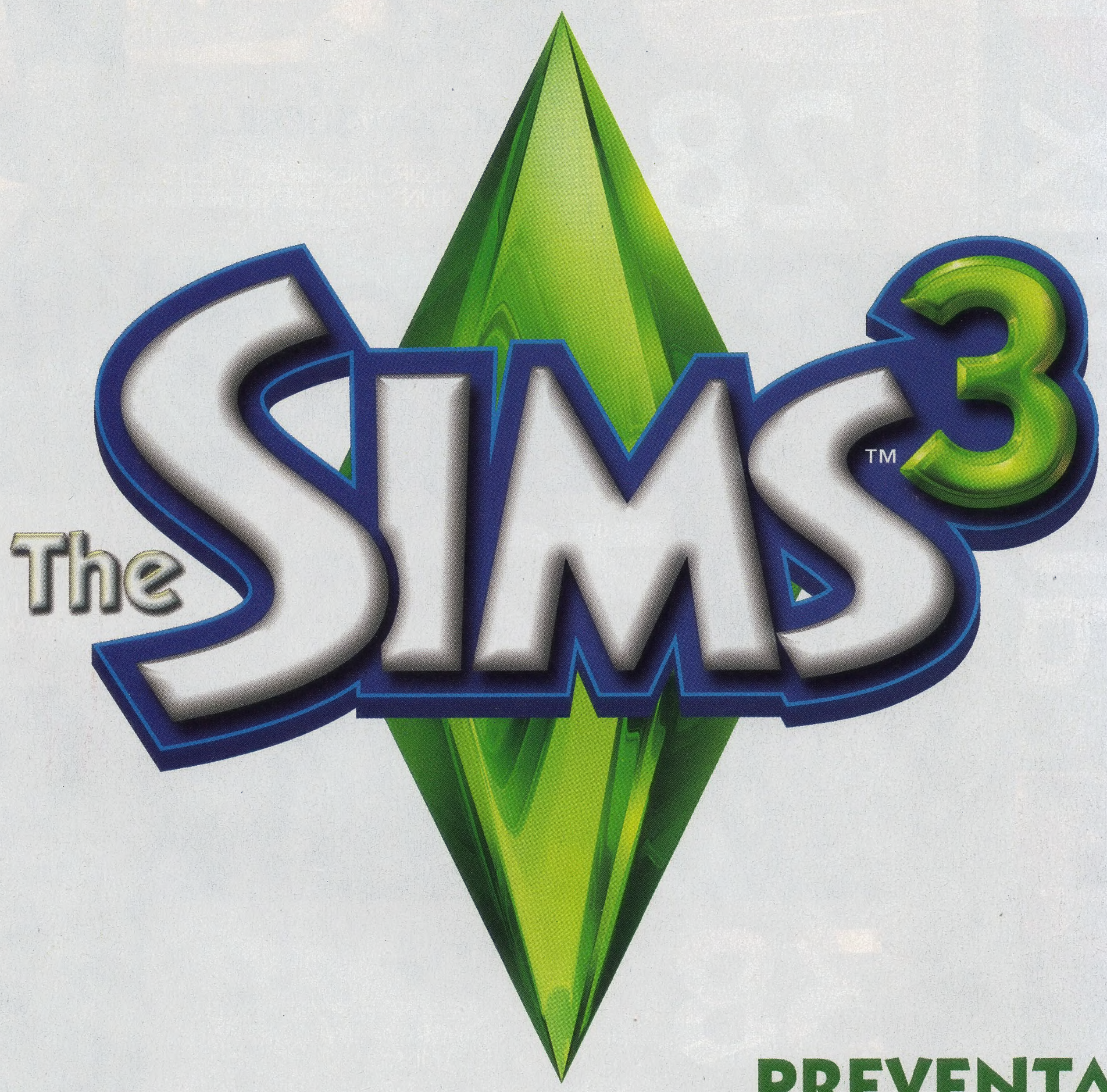
www.sonyericsson.com.mx
Atención a clientes y venta de accesorios: 01 800 000 4722.

Promoción válida en Hidalgo, Morelos, Estado de México, D.F. y Área Metropolitana. Sujeta a 10,000 unidades.
Visita tu Centro de Atención a Clientes o Distribuidor Autorizado Telcel.

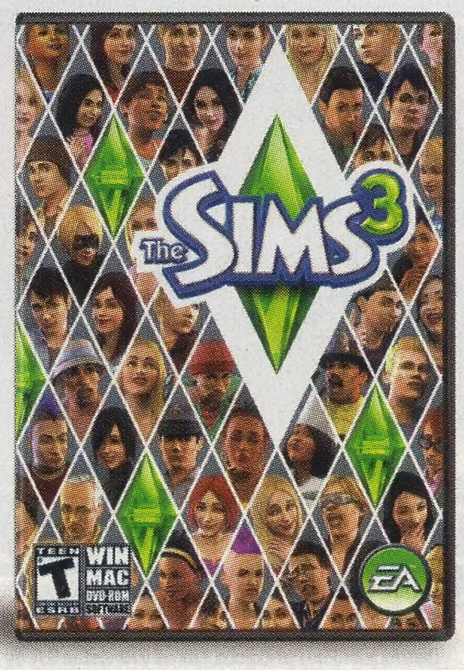
El logo y símbolo de Walkman™ son marcas registradas de Sony Corporation. © 2008 Zeemote, Inc. All rights reserved. www.zeemote.com © 2008 FISHLABS Entertainment GmbH, www.fishlabs.net

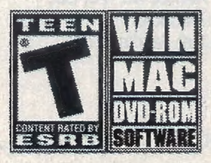
telcel M.R.

# Y SE HICIERON LOS SIMS




## PREVENTA PROXIMAMENTE





©2008 Electronic Arts Inc. All rights reserved.

# atomix 112

## 28 RED FACTION GUERILLA

THQ LE DA UN GIRO INESPERADO A ESTE JUEGO AL CONVERTIRO EN UN SHOOTER EN TERCERA PERSONA

## 32 BRÜTAL LEGEND

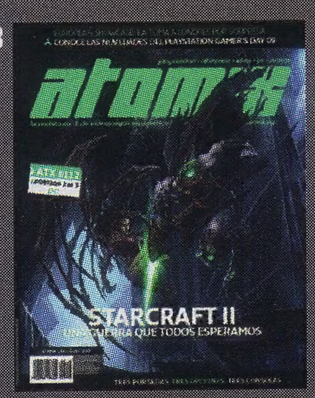
DEL CREADOR DE GRIM FANDANGO NOS LLEGA ESTA AVENTURA ROCKERA QUE DARÁ MUCHO DE QUE HABLAR

## 38 STARCRAFT II

UN TÍTULO QUE PUSO EL PC GAMING EN TODO LO ALTO, AHORA A MÁS DE DIEZ AÑOS ¿PODRÁ HACER LO MISMO?

1 DE 3

2 DE 3




3 DE 3

### La portada

Tres portadas,
tres consolas,
tres opciones,
el mismo contenido,
pero diferente portada.
Elige la que más te guste.

## CONTENIDO


2 Contenido
4 Editorial
6 Cartas
8 Playground
8 Snapshot
9 Promoción
9 Cómix
10 Columna Tokio
11 Columna San Francisco
14 Atomix Web
18 Perfiles
20 Avances
28 Portada: Red Faction Guerilla
32 Portada: Brütal Legend
38 Portada: Starcraft II
44 Especial: Electronic Arts European Showcase
54 Especial: Playstation Gamer's Day 2009
62 Especial: Gameboy Gamegirl
68 Little King Story
70 The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena
71 The Dishwasher: Dead Samurai
71 Rag Doll Kung Fu: Fist of Plastic
72 Consola Virtual
73 ExciteBots: Trick Racing
74 Lode Runner
75 X-Men Origins: Wolverine
76 Dsi Ware
77 Super Robot Taisen OG Saga: Endless Frontier
77 EA Sports Football Academy
78 Guilty Gear XX Accent Core Plus
78 Hammerin' Hero
79 Major Minor's Majestic March
79 Outrun Online Arcade
80 Death Track Resurrection
81 And Yet It Movies
82 Company of Heroes: Tales Of Valor
84 Anime
90 Game Style
92 Blu-Ray
94 Indie
95 Retro
96 Top Once



LIMIT X MEDIA

© Atomix JUNIO 2009
"ATOMIX", es una publicación mensual de Limit X Media S.A. .de C.V., año 7, No.104, con fecha de impresión 1 de MAYO de 2009. Editor Responsable: Oscar Yasser Noriega Pérez. Con domicilio en: Av. Juan Salvador Agraz No. 40 piso 10. Col. Lomas de Santa Fe, Del. Álvaro Obregón. C.P. 01219 Número de Certificado de Reserva de Derechos al Uso Exclusivo: 04-2004-042610280800-102. Número de Certificado de Licitud de Título: No. 12845. Número de Certificado de Licitud de Contenido: No. 10418. Distribuido en el Distrito Federal por Despacho Everardo Flores Serrato: Serapio Rendón No. 87 Col. San Rafael C.P. 06470 Del. Cuauhtémoc México D. F., Tel 5966-6200. Distribución foránea por Compañía Distribuidora de Periódicos, Libros y Revistas S.A. de C.V.: Serapio Rendón No. 87 Planta Alta Col. San Rafael C.P. 06470 Del. Cuauhtémoc México D.F. Distribución a Local Cerrado por DIMSA Distribuidora de Impresos S.A. de C.V.: Mariano Escobedo No. 218, Col. Anáhuac Del. Miguel Hidalgo C.P. 11320, México, D.F. Impresión y Pre-prensa por Compañía Impresora El Universal S.A. de C.V. Calle Allende No. 176, Col. Guerrero, C.P. 06300; México, D.F. Código ISSN No. 1405-6659; Re gistro Postal Publicación Periódica P-PROV-DF093-98. Domicilio de la Publicación: Paseo del Pedregal #781, Col. Jardines del Pedregal, Del. Álvaro Obregón, México D.F. CP 01900 Tel. 5652-2060.



Todos los juegos, programas, animaciones, hardware y software, presentados en este ejemplar de Atomix, son © y ™ de sus respectivas marcas. Nintendo 64, Game Cube, Game Boy Advance, Super Nes, Game Boy Micro, Game Boy, Nintendo DS y Nintendo Wii son marcas registradas de Nintendo of America. Sega Saturn, Sega Naomi, Sega Naomi 2, Genesis, Sega Master System y Sega Dreamcast son marcas registradas de Sega of America. PlayStation, PS One, PlayStation 2, PlayStation 3, PlayStation Portable son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Incorporated (SCEI). Xbox y Xbox 360 es una marca registrada de Microsoft Corp. Todos los derechos reservados. Esta publicación no deberá ser reproducida o distribuida, en su totalidad o en partes, sin la autorización expresa de los titulares de los derechos.

All rights reserved. This publication or parts thereof, must not be reproduced and distributed in any manner without written permission of copyright holder.
Atomix no se identifica necesariamente con las opiniones expresadas por sus colaboradores y todos los contenidos son responsabilidad de su autor. Atomix no se hace responsable del contenido de los anuncios ni de las ofertas realizadas por sus anunciantes.

DOLBY PRO LOGIC II

TAMBIÉN EN ESPAÑOL

Wii™

© 2009 Nintendo. Punch Out!! y Wii son marcas registradas de Nintendo. Dolby, Pro Logic, y el símbolo de la doble-D son marcas registradas de Dolby Laboratories.
Visítanos en www.nintendo.com

# EL TIEMPO PASA

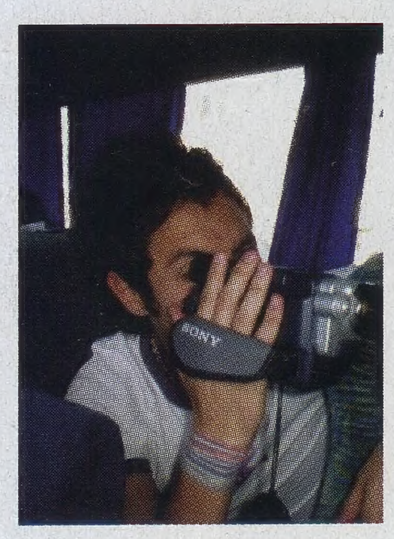
**MIENTRAS LEAS ESTO EL E3 2009 ESTARÁ A PUNTO DE COMENZAR, EL EVENTO REGRESA A SU VIEJO FORMATO, ASÍ QUE ESPERA MUCHOS ANUNCIOS, QUIZÁ LOS RUMORES DE UN NUEVO ZELDA Y DEL NUEVO MODELO DE PSP SE CONVIERTAN EN REALIDAD, NO SE PIERDAN LA COBERTURA A PARTIR DEL 1 DE JUNIO EN WWW.ATOMIX.VG**

Hace un año exactamente estábamos cerrando la revista número 100, ahora doce números después y con varios cambios encima, el compromiso de traerles el mejor contenido es más fuerte que nunca. El 112 es especial, ya que muy rara vez le dedicamos la portada a un juego de PC, pero siendo sinceros Starcraft II se lo merece, en su tiempo causó una revolución, todos los cibercafés eran centros de batalla y cada ves más personas conocían el signicado de Zerg Rush.

**LORENZO GRAJALES**
DIRECTOR EDITORIAL

**jugando:**
Pixel Junk Eden Encore
Valkyria Chronicles
Outrun Arcade Online

# EL STAFF OPINA



**CLAUDIO QUIROZ**
EDITOR

**jugando:**
Red Faction Guerrilla
Quake Live
GH Metallica

Este me toco vivir uno de lo mejores momentos de mi vida y por el cual estoy agradecido. Pude asistir al evento de EA, en Londres para poder ver y jugar varios de los títulos más esperados por parte de esta compañía. Brutal Legend es uno de los que más espero y Fifa 10 será increíble, nos sorprenderá a todos por el gran desarrollo al que esta sometido. La situación de la Influenza fue algo muy serio y que asusto a muchos, son cosas que no te imaginas que pudieran suceder, así que no sabes como reaccionar y que pensar. Le mando un saludo a toda la banda de lectora de Atomix.

**PAULINA**
EDITORA

**jugando:**
Mario RPG
Fallout 3
Prince of Persia: Epilogue

Haciendo cuentas, este año he gastado mucho más en contenido y juegos descargables que en títulos físicos. A finales de los 90's era imposible creer cuando las compañías decían que el futuro era tener todos nuestros juegos de consola dentro del disco duro. Seguramente continuará este patrón y antes de que nos demos cuenta, todos nuestros juegos serán virtuales. Viéndolo así, OnLive no suena descabellado en México (tomando en cuenta la velocidad de conexión). Pero, ¿Qué Nintendo, Sony y Microsoft se pongan a temblar? Eso sí es ingenuo, siempre se copiarán entre compañías.

**MINERVA GM**
DIRECTORA DE ARTE NERDITA

**jugando:**
Rhythm Heaven
Rhythm Heaven
Rhythm Heaven

La ATX 112 estuvo llena de sorpresas: el espantoso ataque de la influenza, el temblor del 27 de abril y el fantástico día del niño... aún con todo eso cerramos a tiempo =)
Este número va para mis amigos: Ly, Elvia, Tania, Daniel y Paty (que no está presente en la foto)... gracias por darme todos esos momentos de diversión excesiva, y claro, por estar conmigo aún en tiempos de influenza... los quiero demasiado p#r^j%s del mal.

**GEORGINA CHACÓN**
COMIQUERA DE PETATIUX

**jugando:**
Spore
Metal Gear Solid

No pensé que tendría que volver a escribir para esta sección, pero henos aquí. Desde que las ballenas espaciales se llevaron al buen Iván, soy la encargada de dibujar los monigotes de los cómix y, antes de que nos cargue el payaso con la influenza, espero poder darles un ratito de entretenimiento. ¿Saben qué? Quiero ver Lost con una orden de tripitas, las tripitas son amor, y el amor es bello, en consecuencia, las tripitas son bellas... muy en su apestoso y delicioso interior.

**atomix**

Publishers
**Marco Polo Bautista**
**Oscar Yasser Noriega "Akira"**

Director Editorial
**Lorenzo Grajales**

Coordinadora Editorial
**Gabriela Vargas**

Editor Previos
**Gustavo Rebollar**

Editores Reseñas
**Claudio Quiroz**
**Miguel A. Sandoval**
**El Parista**
**José Luis Orta**
**Paulina Sánchez**

Editora Anime
**Diana Rosillo**

Directora de Arte
**Minerva GM**

Diseño Gráfico
**Miguel A. Sandoval**

Colaboradores Externos
**Guillermo Ruiz**
**Oswaldo Ceballos**
**Ulises Fentanes**

Corresponsal en Japón
**Arturo Borja**

Corresponsal en EU
**Sam Bishop**

Corrector de Estilo
**Tatiana Arce**

Cómic
**Georgina Chacón**

Contador General
**Guillermo Arroyo**

Mensajero
**José Miguel Manzano**

Preprensa e Imprenta
**El Universal Compañía Perodística Nacional S.A. de C.V.**

**www.atomix.vg**

**ventas**

Si quieres anunciarte en Atomix contacta a:

Director Comercial
**Miguel Angel Marín**
**miguelangel@atomix.vg**

Ejecutivo de cuenta
**Arturo Bistrain**
**arturo@atomix.vg**

¡PARA SER UNA ESTRELLA,
SÓLO NECESITAS
LIPS!

Te presentamos Lips™, el nuevo juego musical exclusivo de Xbox 360®.
Arma tu fiesta con sus 2 micrófonos inalámbricos interactivos y sus 40 canciones,
mini-juegos, videos y diversión para ti y todos tus amigos.¡Canta con Lips!
xbox.com.mx

iNiS
Microsoft game studios

Jump in.

XBOX 360 LIVE

# Cartas

MÁNDANOS TUS PREGUNTAS, DUDAS O SUGERENCIAS A:

cartas@atomix.vg

Av. Juan Salvador Agraz No. 40 piso 10 Col. Lomas de Santa Fe Del. Álvaro Obregón, CP. 01219

ATENCIÓN: Las cartas publicadas son editadas por cuestiones de espacio y/o redacción. Las respuestas fueron editadas por respeto a los lectores.

## La original Girl of War

Primero y antes que nada quiero mandar un saludo al mejor de los mejores que hacen posible esta estupenda revista si tu i*inche parista! y aclaro que sólo por que te gusta y admiras a Kratos como yo claro y para que no se sientan celosos también a todo el staff de atomix; a ver a ver si según tu eres tan macho como Kratos ¿por qué no sacas tu foto? Bueno y pasando a lo importante, ¡estuvo de poka el demo de World of Warcraft sobre todo por que no subió de precio la revista jajaja!
Los felicito por sus 109 números por que de la 110 para acá la neta no me gusto el cambio de las secciones, ahora parece tianguis todo revuelto y menos por que sacaron al mero mero de Atomix de la sección de multiconsolas. Esta es mi queja, si no regresan las secciones que te den tu propia sección ya de perdis reseñando y criticando al staff jajaja! Bueno estas son mis dudas espero y me las contesten por la revista y repito por si no leyeron bien ¡POR LA REVISTA!
1º ¿Cuándo sale God of War 3?
2º ¿Saben si va a haber edición especial para coleccionistas de God of War 3?
3º ¿Para cuándo ponen tu sección de ("criticando al staff con el parista")?
¡Eso es todo gracias!

**Denise Gutierres Franco**
girl_of_war@hotmail.com



### FMS

Hola, ¿cómo están? La verdad yo sólo quiero 2 cosas: 1 Que mi nombre salga en la revista y 2 Que me expliquen que demonios significa FSM. Bueno eso es todo y gracias.

**Diana Patricia Ruvalcaba Mendoza**
dianapaty303@yahoo.com.mx

**Bueno Diana pues ya lo lograste. Y espero que esto te ayude, el término FSM puede referirse a: Estados Federados de Micronesia, Federación Sindical Mundial, Federación Socialista Madrileña, Foro Social Mundial, Flying Spaghetti Monster y Free Speech Movement. No se cuál te convenga más.**

### Sólo somos humanos

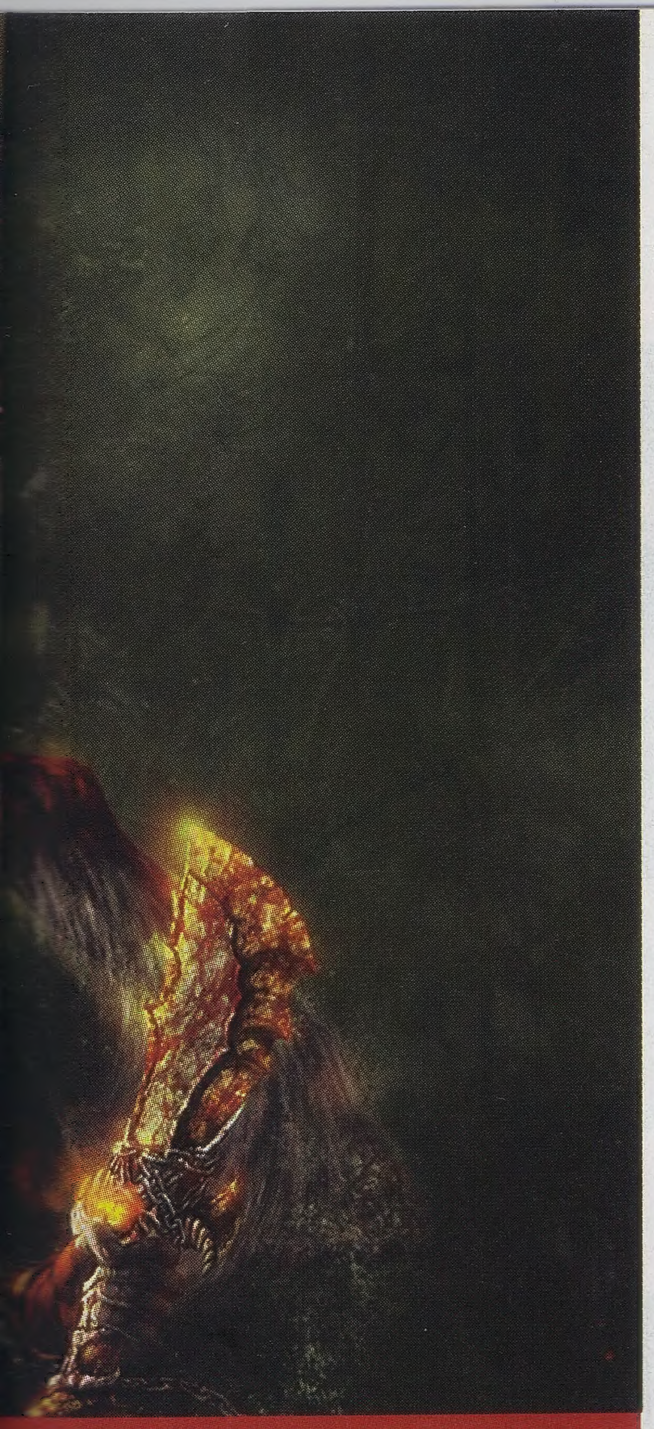
Tengo algunas preguntas:
1. ¿Por qué desapareció la sección de Tubo Tubo (la de videos de Youtube)? Era muy buena, debería regresar.
2. Hablando de eso, en la revista enero de 2009 les recomendé un video que se llama Otakus y me pusieron como "Neo" Loyola pero soy Noé Loyola.
3. ¿Por qué en la revista de mayo no hablaron del tercer día de la GDC y del Onlive? Seria muy interesante que hablaran de este servicio, porque talvez cambie la forma en que jugamos los videojuegos. Por favor Parista, responde estas preguntas, si no, ya no aceptare tu superioridad.

**Noé Loyola**
noebeuf007@hotmail.com

**La sección de Internerd, como formalmente se llamaba, desapareció porque a algunas personas les parecía poco importante, yo creo que tenía mucho potencial, pero bueno, mi opinión ni cuenta. Y discúlpanos por confundir tu nombre con el de el héroe de la Matrix, y así mismo usurparte de tu momento de gloria, no sé en que estábamos pensando. Pero gracias por tu aportación, estaba bastante bien el video de los otakus, me hizo pensar en mucha gente que conozco... pensar en ellos y sentir una aguda nausea vomitiva. Pasando a lo de la GDC pues lo más seguro es que Renzo se haya quedado dormido y por eso no lo cubrió.**

### Nueva generación

Hola estimados amigos de Atomix no es la primera vez que le escribo, el asunto de esta carta es para decirles que me siento muy emocionado por los anuncios de los últimos meses tanto para el PSP como para el Wii ya que muchos nos quejábamos de que no llegaban buenos títulos para estas consolas, en especial por mi PSP y ahora con los anuncios de Rock Band, Little Big Planet, Motorstorm, Assasins Creed y todos para el PSP y algunos para Wii se empieza a hacer justicia espero que con esto les vaya un poco mejor aunque el Wii no está tan mal, necesita más juegos buenos y no puros minijuegos para que pueda jugar hasta tu abuelita, pero no



Si me dieran un peso cada vez que alguien pregunta cuándo sale God of War 3...en fin, te lo digo a ti una vez más en espera de que todo el mundo lo lea: NO SE SABE. Pero lo que si se sabe es que si habrá una edición de colección, hasta hubo una encuesta para que los fans eligieran lo que quieren que traiga en el blog oficial de PlayStation.
Y mi sección está en la lista de espera de aprobación.

entiendo si en verdad está en creación un nuevo PSP ¿serán lanzados para el PSP o el PSP 2?
Bueno creo esto es todo me gustaría saber su opinión y ya de perdida si leyeron mi carta espero me puedan responder unas cuantas preguntas
1- ¿Cuándo serán lanzados estos títulos?
2- ¿Para cuándo podría salir una nueva generación de consolas?
3- Ya tengo mi Wii y quiero comprar un Xbox 360 pero ¿vale la pena ahorita, no es demasiado tarde? ya que no quiero comprarlo y que en un año ya hasta haya salido uno nuevo, por eso la pregunta anterior.

**Mario Eduardo Pantoja Lopez**
mariobros_801@hotmail.com

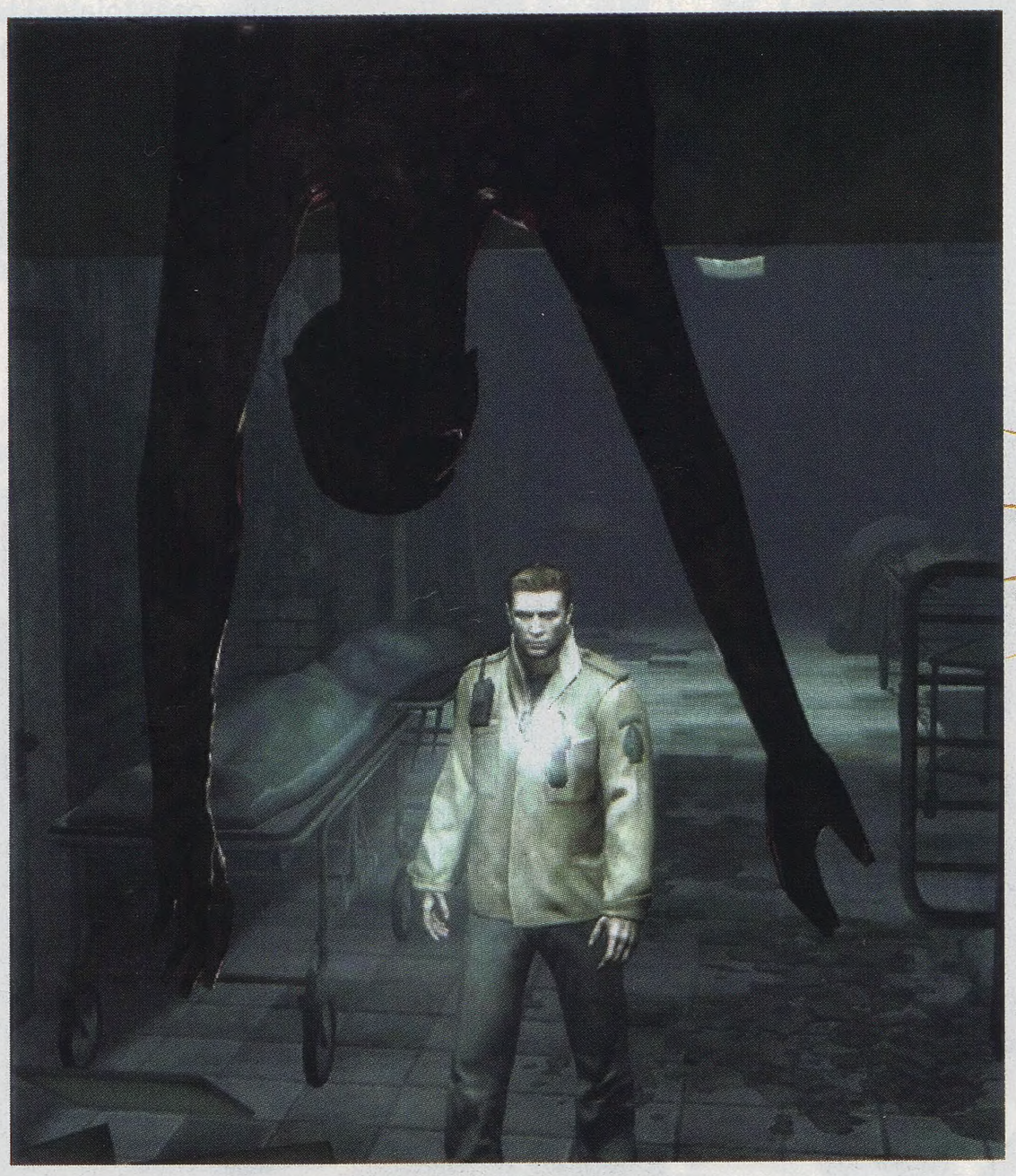
**A nosotros también nos da gusto ver al Wii y al PSP levantarse después de un año un poco árido.**
**1) Rock Band Unplugged sale el 9 de junio, Little Big Planet aún no tiene fecha de salida y MotorStorm Arctic Edge sale a finales de año, y aunque no esté confirmada la existencia del PSP2 sabemos que Sony tiene algo entre manos, por lo que sí podría ser posible que salieran junto con la nueva portátil.**
**2) Según las pistas que nos han dado los desarrolladores hoy en día, indican que tal vez la nueva generación de consolas salga a partir del 2012, a lo mejor primero será el Wii, después el X360 y finalmente el PS3. Así que mejor cómprate el Xbox 360 ya que todavía le quedan unos años, además no es seguro que la humanidad pase del 2012.**

## ¡Otra niña!

Hola, muy queridos amigos de Atomix. Tengo unas dudas y espero que me las contesten.
1 - En Silent Hill: Homecoming ¿el juego sigue estando revoltoso como los anteriores, o este es un poco más lineal?
2 - ¿En qué parte de atomix.vg puedo ver el análisis (si es que ya lo hicieron) de Resident Evil 5?
3 - Pues, me perdí varios números y me da un poco de curiosidad sobre ¿Qué le pasó a Suxxx?
Bueno amigos, espero que me las respondan y vamos a llegar a otro centenar de números por su excelente revista, y Parista no cambies, eres el mejor.

**Quetzal Muñiz Lucio**
spartan117ml@hotmail.com

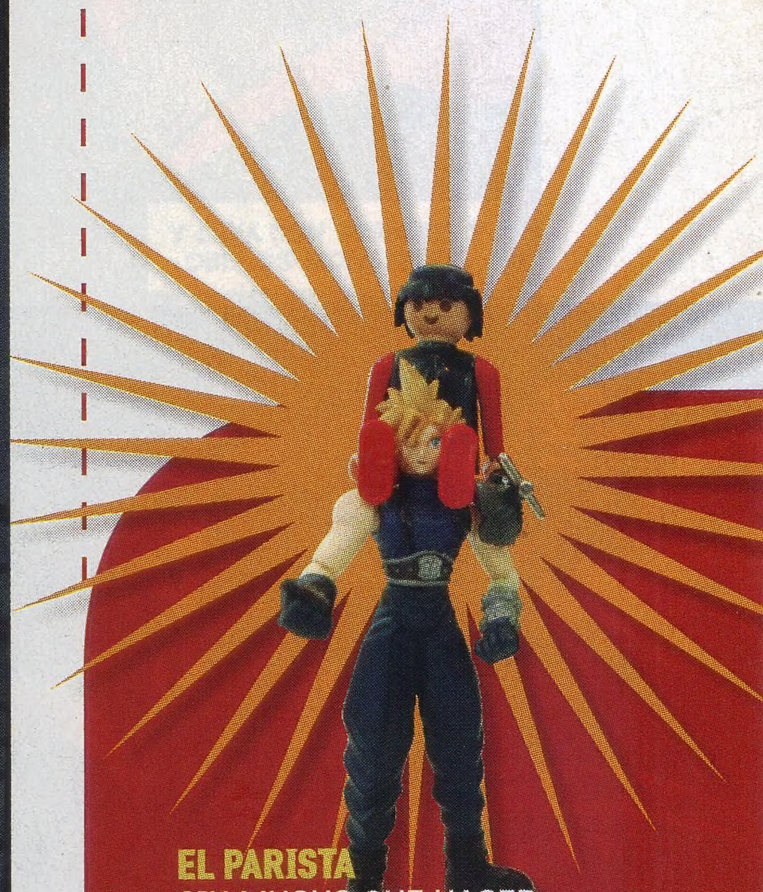
**1) Mi buena Quetzal, no sé a qué te refieras con "lineal" pero no sería Silent Hill sin un poco de revoltura y confusión.... e imágenes homicidas de lo mas perturbadoras, quizás con potentes connotaciones sexuales... sip, eso sí que es Silent Hill.**
**2) No encontrarás la reseña de RE5 en nuestro sitio porque seguimos en la espera del nuevo sitio que según va a estar mucho mejor, seguramente con 500% más pornografía... pero no, la verdad es que para mí es un misterio, así que si un día te metes y está todo cambiado significa que no era un mito y seguro encontrarás la reseña ahí, si no pídele a algún amiguito que te preste su Atomix 110.**
**3) Y vaya que te perdiste muchos números de ATX, Sux lleva varios meses desaparecida, probablemente se sometió a variedad de cirugías y viviendo en el extranjero domando leones.**



## ATOMIX Responde

Conoce el nuevo formato de nuestro Podcast, uno nuevo cada semana, entérate de las noticias más importantes.

Puedes descargarlo desde nuestra página web, www.atomix.vg o bien desde dixo.com, no olvides suscribirte para que se descargue automáticamente a tu computadora, ipod o PSP.



**EL PARISTA**
SIN MUCHO QUE HACER, EL MÁS VAGO DE LOS EDITORES DE ATOMIX SE ENCARGARÁ DE RESPONDER TODAS TUS PREGUNTAS. SIMPLEMENTE ESCRIBE A:
cartas@atomix.vg

# PLAYGROUND

**1** Saludos amigos de Atomix, les mando la foto de mi playground, y para los que quieran jugar en línea mi gamertag es Deus Crowned y conformo el Deus Team Elite, saludos a GTD28, Nachzehrer e Ivanruizmx.

**Pavel Chávez Ruiz**
deus_crowned@hotmail.com

**2** Hola amigos de Atomix un saludo a todos. Me gusta mucho su revista, con decirles que la compro mes con mes desde hace 5 años, y siempre he querido que mi playground aparezca en la revista. Sigan como hasta ahora muchachos. Mi PSN ID y mi Gamertag son HELIOCHELO y soy conocido en los foros como -NHK-.

**Helio Esquivel**
helioesquivel@hotmail.com

**3** Hola amigos de Atomix les mando una foto de mi playground, es lo poquito que he logrado conseguir a lo largo de este tiempo, trato de tener un poco de variedad en mis cosas, ojala y lo puedan publicar. Saludos al Parista y a todos los chavos del staff y a Gaby, no dejen de seguir sacando podcast, que estén bien.

**Luis Alberto Arias**
keidos_carnaby@hotmail.com

# SNAPSHOT

## Duelo de gigantes

Capcom aclaró los rumores, Marvel Vs Capcom 2 saldrá este verano para Xbox Live Arcade y Playstation Network, el juego soportará batallas en línea, así que es hora de que vayas practicando si no quieres ser aplastado, este cartel vino acompañado del anuncio, siendo sinceros nos gusta mucho más el arte original.

## LOS GUARDIANES DEL UNIVERSO

Nuestros amigos de Capital 8 nos mandaron unos Movie Box de los caballeros del zodiaco, los cuales tienen las cuatro primeras películas de este popular anime que hizo que varios pubertos gritaran frente al espejo: Dame tu fuerza pegaso.

Revisa www.atomix.vg la primer semana de junio para enterarte de cómo hacerte de uno de estos paquetes.

http://saiyagina.deviantart.com

# ¿Tomar el sol?

ARTURO BORJA
"INU"
CORRESPONSAL EN JAPÓN

"...PS3 ha tenido un mes popular. El japonés común lo ve como la mejor opción entre el Wii, Xbox 360 y cualquier otra consola -cuando necesita un reproductor Blu-Ray barato..."

Viendo a mayo y sus pocos estrenos grandes. Nintendo no anuncia más que DSi, y que está científicamente comprobado que Wii Fit quema calorías. Puso en línea una página para ver cuántas cervezas equivalen a 3 horas de hoola hoop. Mario sigue enseñando modales en los trenes de JR (explicando que cuando no puedes atender a una boda, tienes que avisar por teléfono, y a la brevedad enviarle dinero a los novios). Más Pókemon para este mes (¿por qué sería diferente de cualquier otro?). Major Minor's Majestic March es lo más interesante que hay, espero que en venga con un diagrama dietético.

Xbox 360 presentó los juegos que planea para este año. Gears of War 2, Mass Effect, otros. Los seguidores del behemot ojo-rojo se muestran decepcionados por las pocas promesas. El interés por uno de los mejores RPGs occidentales es bajo, simplemente porque quien lo quería jugar, ya lo compró hace dos años en versión Taiwán. Sí, es común tener que esperar un año por películas y por libros para que sean traducidos. No significa que no pueda ser menos.

Magna Carta 2 también fue anunciado. Si algo puede levantar er... interés en el juego son los diseños de Hyung-tae Kim*. Hay otros RPGs en el camino (TriAce sigue haciendo su lucha) y varias novelas gráficas, de las que se juegan mejor si no hay nadie en las cercanías. Tekken 6 confirmado, de nuevo. N3-2 re-confirmado, la apatía se solidifica. MS parece centrarse en el gusto de los japoneses, pero se le está olvidando que no pocos compraron un 360 precisamente por los juegos occidentales.

SCEJ se enfoca en el PSP. Nuevos colores, nuevo firmware y plétora de títulos en el futuro cercano. La venta de accesorios para la portátil es un prospero negocio, similar al que trae tras de sí la versión de iPod del trimestre. El soporte físico y moral para la versión 1000 es completamente nula, pero del 2000 en adelante caen mejorados receptores GPS, recepción de televisión digital y cables cubiertos en oro puro**.

PS3 ha tenido un mes popular. El japonés común lo ve como la mejor opción entre el Wii, Xbox 360 y cualquier otra consola -cuando necesita un reproductor Blu-Ray barato, eso-. El bundle con la versión real y verdadera de Advent Children (suponemos que la anterior en DVD fue la versión de trabajo, antes de que le pusieran efectos especiales). El paquete con la consola + todo lo que tiene que ver con los hijos de FFVII + el demo de FFXIII se vendieron como fighting sticks***, pero aún hay en existencia.

El mayor periodo vacacional de la isla comienza sin siquiera un RPG grande de Squenix (¿Cómo se llamará ahora con eidos? ¿Squenidos?, ¿squidx?). Todo apunta a un verano donde lo mejor que hay que hacer para entretenerse es salir a la calle. Curiosa época.

*Que no se traducen tan bien a 3D, tan posibles en la realidad como un hipercubo.
**Seguramente los bits de audio/video del PSP tienen alergias a metales comunes y corrientes.
***SFIV ha doblado el valor de mercado de todo fighting stick compatible con Xbox 360/PS3. Si el rumor del relanzamiento de Capcom vs. Marvel 2 es cierto, el plástico en que están hechos se cotizará en oro.

# ¿Cómo hacer una secuela?

SAM BISHOP
EDITOR AT LARGE
SAN FRANCISCO, CA.

**"...Por lo que jugamos de Uncharted 2, estamos seguros de que la secuela sobrepasa al primero en muchas maneras..."**

## APARENTEMENTE LOS TIPOS DE NAUGHTY DOG CONOCEN LA FÓRMULA

Algo que quizá no muchos sepan, y que es en verdad interesante, es que Insomniac Games y Naughty Dog nacieron en el patio trasero de Universal (sí, ese estudio de cine y parque temático), bajo la enseñanza de Mark Cerny, quien los educó y les enseñó a trabajar bajo el método "Cerny" para desarrollo de juegos. El cual toma mucho tiempo documentando y preparando prototipos del proyecto antes de que comience la producción, ya que si un concepto funciona bien, las posibilidades de que sea mejor al pulirlo son mayores. Además, tener algo sólido desde el principio ayuda a mantener una idea general del proyecto y no salirse de contexto.

Este proceso dio a luz a varios juegos bastante buenos, desde Crash Bandicoot, Spyro the Dragon, hasta Jak and Daxter y Ratched & Clank. Ambos estudios siguieron una fórmula muy similar, tanto en desarrollo, como en tecnología. Es más, hasta para ponerles mascotas a los protagonistas de sus juegos.

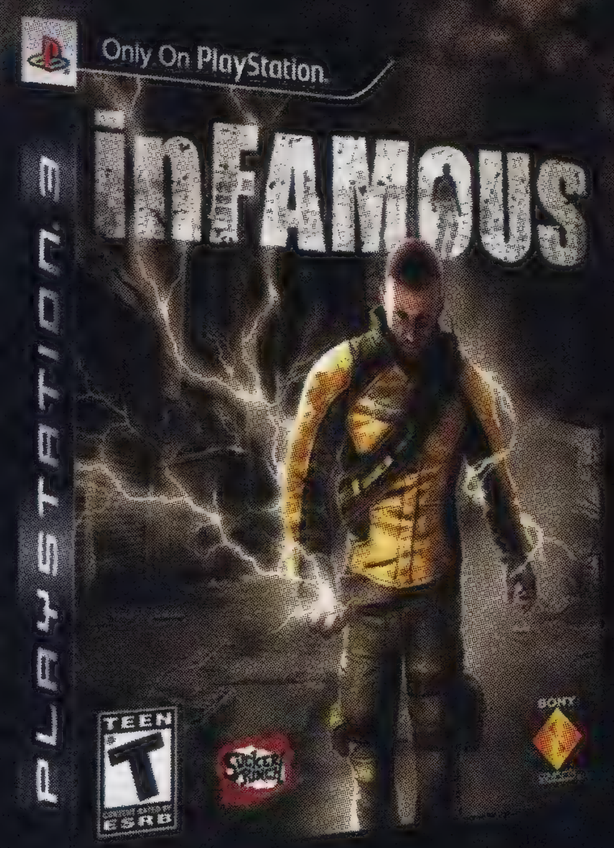
No fue hasta que el PS3 llegó a nuestras manos que finalmente se apreció una gran diferencia entre los dos estudios: Naughty Dog tenía una clara ventana al ser propiedad de Sony. Uncharted salió hace casi dos años, y su secuela llega este 2009: sólo dos juegos en lo que lleva de vida el PS3. En este tiempo, Imsoniac ha creado más títulos, y a pesar de ser independientes, han sabido absorber los altos costos de desarrollar un juego en alta definición. Quizá eso sea algo malo si vemos Resistance 2, un juego que claramente se siente apresurado, algo que nunca les había pasado. Por otra parte, con Naughty Dog, al tomarse más tiempo, han creado una de las mejores experiencias en el PlayStation 3 hasta ahora.

Por lo que jugamos de Uncharted 2 (lo puedes leer en este número), estamos seguros de que la secuela sobrepasa al primero en muchas maneras. Es uno de los títulos más prometedores que hemos jugado en todo el año. El E3 se acerca, y probablemente esté sucediendo mientras leas esto, pero lo pulido y los detalles de Uncharted 2 lo colocan como uno de los mejores juegos del PS3, y eso que ni he jugado el modo de historia.

¿Lo estoy alabando mucho? Quizá, pero pronto podrán probar una pieza de este pastel, al comprar el prometedor inFAMOUS. Entonces verán exactamente de lo que estoy hablando.

"Nearly all men can stand adversity,
if you want to test a man´s character give him power"

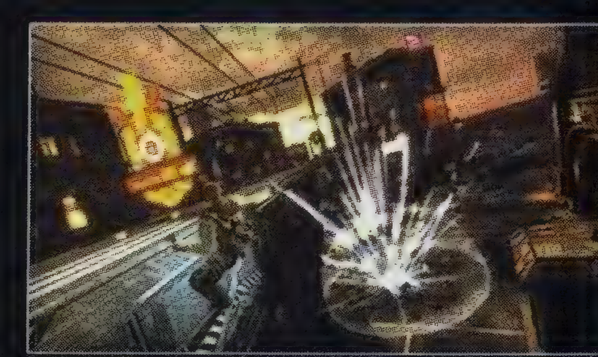
Abraham Lincoln




GAME PLANET
De venta en:

PLAYSTATION 3

# inFAMOUS



© 2009 Sony Computer Entertainment America Inc. All Rights Reserved. "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

atx web



## VIDEOS EN WWW.ATOMIX.VG

Éste es el nuevo contenido de los canales de video de Atomix.vg. No olvides checar todos nuestros programas y coberturas especiales en **www.atomix.vg**, para ello da click en el menú superior donde dice **VIDEOS**.

## NOTICIAS ATOMIX

Los últimos días estuvieron llenos de anuncios importantes y seguramente te enteraste gracias a **Claudio y Gaby**. Para mantenerte al día, no te pierdas Noticias Atomix, todos los días en la página principal de atomix.vg.

Esperamos tus comentarios sobre nuestros videos en **cartas@atomix.vg** y sigue al pendiente de lo nuevo en nuestro sitio.

## ATOMIX TV

En **ATOMIX TV** te ofrecemos reseñas, previos y noticias del mundo de los videojuegos. Ve y escucha nuestras opiniones sobre los más recientes estrenos y entérate de toda la nueva información de los juegos por salir. Todo esto y más, sólo en Atomix TV, exclusivamente en **atomix.vg**.

## RECUERDA

Puedes encontrar todo esto y más dando clic en las diferentes opciones del menú de VIDEOS, en la parte superior de **www.atomix.vg**

# La voz de los foros

foros.atomix.vg

Checa lo que acontece en nuestros foros día con día en los foros más visitados de América Latina, más de 90 mil usuarios registrados te esperan para discutir o compartir tus opiniones sobre videojuegos, comics, cine, música, anime, deportes y literatura.

## TEMA DEL MES

### ¿CUÁL ES EL JUEGO CON EL PEOR FINAL?

**Valiant:** Hasta la fecha los finales más decepcionantes que he visto son: Jurassic Park de SNES, Super Double Dragon de SNES y Art of Fighting de Neo Geo.

**Klarth:** El de Thousand Arms. Uno de los RPG's más originales del PS1 y termina en uno de los peores finales.

**Gitaroo:** Splinter Cell : Double Agent, Assasin's Creed, Resident Evil 5, Gears of War, Art of Fighting

**Heimdall:** The Simpsons Bart's Nightmare... tanto trabajo para esa basura de final.

**Xckus Mota:** Twilight Princess: el final sin sentimiento y tratando de hacerlo igual a Ocarina of Time, sin chiste ni gracia.

## LA VIDA EN EL OFF TOPIC

### ¿QUÉ ES LO MÁS BAJO A LO QUE HAN CAIDO POR UNA EX-NOVIA?

**Flavor Flav:** No me he animado a borrarla del msn, aunque se conecta ni nos hablamos. Debería borrarla , porque es mucha tentación.

**Fabiol l.p.:** No se si cuente, pero había un tipo que me encantaba y empecé a salir con su mejor amigo nadamas por estar cerca de él...

**Solid Arturo:** Jaja pues andar de rogón, y pues si me da pena, luego le hacía su tarea.

**Mosh:** Chancla que tiro no la vuelvo a levantar, así de simple.

# La Voz de los Bloggers

Únete a la comunidad mas grande de bloggers de videojuegos en español. Aquí podrás crear y hospedar tu blog para formar parte de la red de videojuegos más grande en América Latina. Registra tu blog hoy mismo en **atomixblogs.vg** es completamente **GRATIS** y muy sencillo.

Obtén tu cuenta en segundos, simplemente proporciona un nombre de usuario (De al menos 4 caracteres con, letras y números solamente.) y una dirección de correo electrónico, (Enviaremos tu contraseña a esta dirección, revisa que sea correcta.)

**Cada mes en esta sección, publicaremos los mejores comentarios, pero siempre debe de ser una OPINIÓN PROPIA sobre un suceso del mundo de los VIDEOJUEGOS.**

## POST DEL MES

**EL BLOG DEDICADO A SONIC THE HEDGEHOG FACE TO FAITH Y TALES OF KNIGHTHOOD: LOS SOUNDTRACKS DE SONIC AND THE BLACK KNIGHT**

TAILS2K.ATOMIXBLOGS.VG

El pasado 8 de Abril, fueron lanzados en Japón los 2 paquetes con la música de Sonic and the Black Knight: Face to Faith que entra en el grupo de los Vocal Trax, y Tales of Knighthood que es el soundtrack del juego. Aquí los dejo con un pequeño vistazo a ambos.

**FACE TO FAITH: SONIC AND THE BLACK KNIGHT-VOCAL TRAX**

FACE TO FAITH es el nombre que lleva el disco con los temas vocales que fueron hechas para el juego SONIC AND THE BLACK KNIGHT que apareció para el Nintendo Wii.

Para empezar tenemos los temas que escuchamos dentro del juego, primeramente mencionaré la canción With Me interpretada por Emma Gellote y Tinna Karlsdotter; seguido las canciones de Crush 40: Knight of the Wind y Live Life, esta última cuanta con un inicio diferente al que escuchamos dentro del juego; además de Fight the Knight y Through the Fire, que como sabrás no son canciones en el estricto sentido de la palabra por lo que su duración no excede de los dos minutos cada una. Al igual que en otros Vocal Trax de Sonic, Face to Faith cuenta con material extra que son dos canciones, primero tenemos la versión de Crush 40 del tema With Me; y en segundo lugar tenemos la versión de la canción que apareciera en Sonic and the Secret Rings: Seven Rings in Hand realizada por Bentley Jones y que lleva el añadido de Fairytales in Trance en el título. Y por último pero no menos interesante, estan las versiones Instrumentales de Knight of the Wind, Live Life y de la primera With Me, que si bien de a primera uno podría pensar que están solo para llenar espacio, una vez que las escuchas simplemente agradecerás que estén incluidas ya que puedes apreciar mejor estas canciones.

En conclusión, Face to Faith, aunque bien con los temas Fight the Knight y Through the Fire uno hubiera querido que hubieran hecho algo más amplio de duración ya que son buenas canciones, cumple claramente con lo que uno podría de un Vocal Trax de la serie de Sonic.

**TALES OF KNIGHTHOOD: SONIC AND THE BLACK KNIGHT-ORIGINAL SOUNDTRAX**

TALES OF KNIGHTHOOD es el nombre del paquete de 2 discos que contiene todo el material musical creado para el juego Sonic and the Black Knight. La música utilizada en las Cutscenes, la música de todos los escenarios hasta la música de los menús y los jingles, todo esta incluido de la manera más adecuada para que todo fanático de Sonic la pueda disfrutar. Desde melodías tranquilas, pasando por los temas con referencias a sonidos medievales (puesto a que de esto trata Sonic and the Black Knight) hasta temas con toques de sonidos rock; todos con los talentos de Jun Senoue, Richard Jacques, Howard Drossin, entre otros compositores, hacen de Tales of Knighthood un soudtrack bastante agradable para escucharse fuera del juego. Ya también haciendo la comparación con la música de Sonic and the Secret Rings (el juego anterior a Black Knight en la serie de Storybooks) simplemente termina por superarla con creces, incluso yo me animaría a decir que supera a la música del Soundtrack de Sonic Unleashed (que es el anterior a este dentro de la serie de Sonic en general), aún a sabiendas de que son dos conceptos diferentes.

# TOP 10

1. Resorteronte's Blog!!
2. HUPPLE JERGA TECNICA
3. Sald LoL's Blog
4. KOKOGAMER...Juegos, coleccionables y más
5. Now Loading....El blog de Gatonejo
6. El Blog de Soundtricks
7. El Blog de Akira en Atomix
8. CHACHIN Original
9. Vida Gamer
10. Gameover Por Joel8a

## BLOG DEL MES

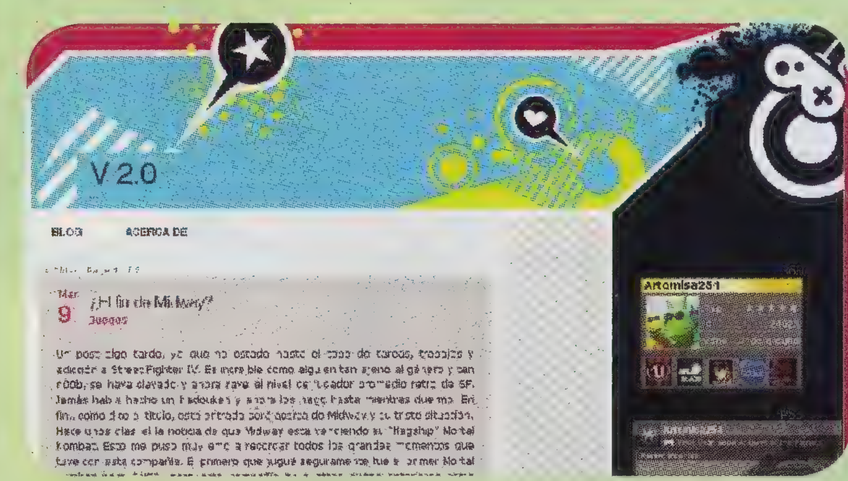
### EL ÑOÑOMETRO
BONDI.ATOMIXBLOGS.VG

Este gamer afirma que ser ñoño rockea, así que dejaremos que sea juzgado por los usuarios para ver qué tan ñoño es en realidad; aunque este es un blog muy personal en donde se platican cosas de la vida cotidiana de un hombre casado... con sus consolas.

## EL BLOG DE PAULINA

### EL BLOG DE PAULINA
ARTEMISA.ATOMIXBLOGS.VG

La misteriosa Paulina sigue trabajando con nosotros. Siempre llega a la oficina con un espíritu de juventud y alegría y queriéndose comer algo de nuestro refrigerador o alacena, pero a pesar de eso al queremos y siempre la extrañamos. Lee su blog y la extrañarás igual.




## RESORTERONTE'S BLOG
### GH METALLICA – MAESTRO DE LAS MARIONETAS!?
RESORTERONTE.ATOMIXBLOGS.VG

Creo que a este tramo del camino todos saben o han escuchado de Metallica también conocidos como los cuatro grandes del thrash metal; así que algunas rolas son conocidas y otras no tanto.

Desde que jugué el demo descargable que proporcionaron en live, dije "Este título está algo fácil a comparación de otros juegos de la franquicia" así que sólo quedo como comentario pero logre conseguir el juego completo y le di su respectiva checada.

Te sumerge el juego desde el inicio, con gráficas en escenarios y personajes muy bien logrados; además del dinamismo que demuestra que se hizo un buen trabajo con el Motion Cap, cada personaje tiene su propio estilo y eso es atractivo en el juego.

Ya hablando del gameplay, es pan con lo mismo, retoman mucho o tal vez todo del Guitar Hero World Tour la guitarra a mi parecer se siente un poco más fácil, ya que algunos solos que a ciencia cierta son imposibles, el slice táctil los tocas hasta con los ojos cerrados. (Para el debraye está bien, pero al hardcore es como una patada en las bolas)

El bajo es genial por que al igual que el WT retoman el rasgueo libre que es una nota como tal pero sin tocar ningún botón, se escuchara fácil pero es algo complicado el acostumbrarse.

En el aspecto de la voz es muy gratificante cantar rolas a todo pulmón y por primera vez sentirte todo un rockstar aunque los vecinos ya odien tus alaridos a media noche.

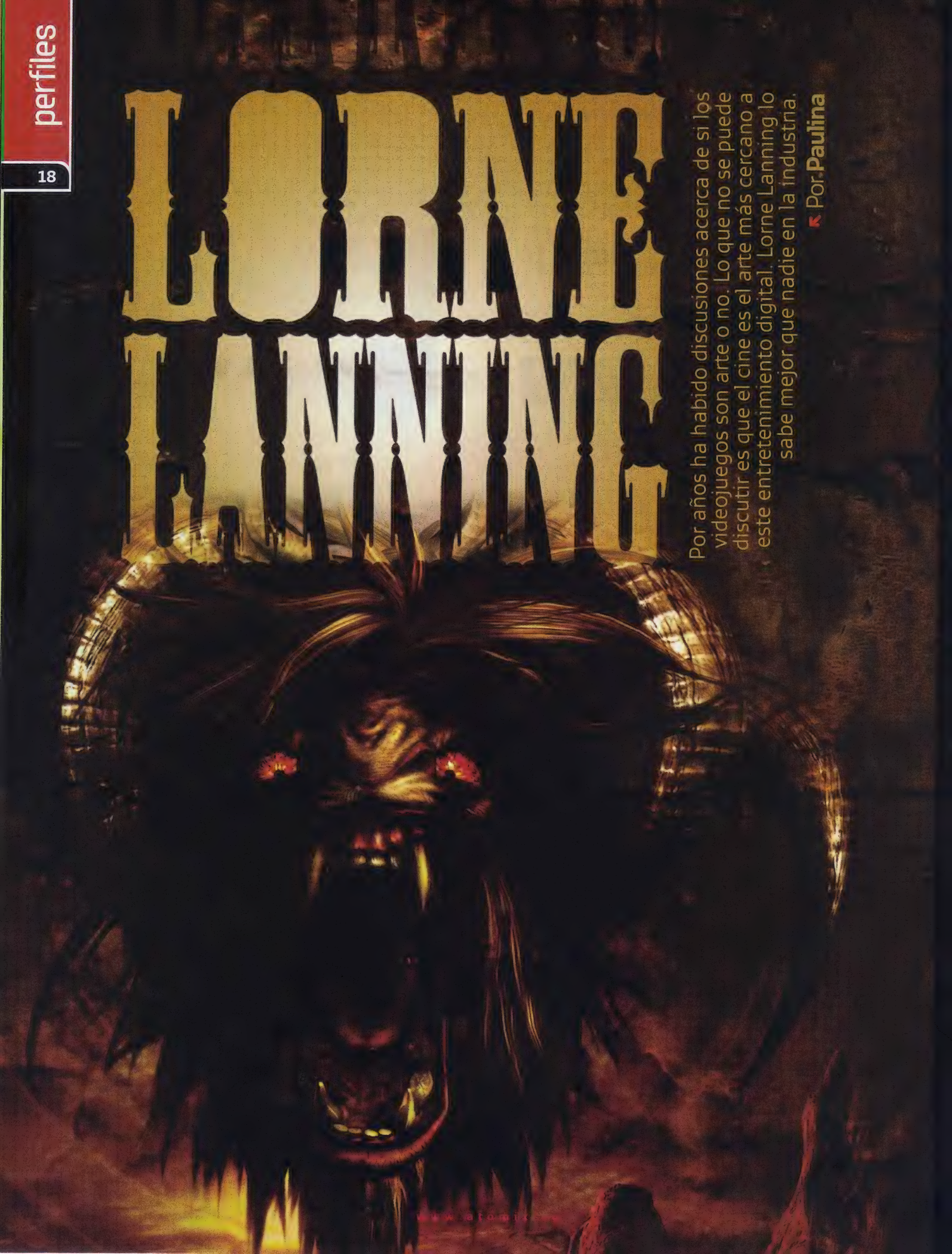
Con respecto a la batería no podría dar una opinión como tal, ya que carezco de este instrumento de la familia Fisher-Price; pero los que lo han jugado dicen que es el corazón del juego, doble pedal y una dificultad añadida sólo para este ítem la cual se denomina: Expert+

Habrá que darle una checada y dar un veredicto más concreto a este juego de guitarrazos, por el momento mi descripción del juego es: para el fan está muy bien, sólo que pudieron mejorar el playlist ya que está algo pobre... pero me imagino que así también les habrá costado, la durabilidad del juego es muy escasa, en una tarde o en unas cuentas horas te lo chutas.

# LORNE LANNING

Por años ha habido discusiones acerca de si los videojuegos son arte o no. Lo que no se puede discutir es que el cine es el arte más cercano a este entretenimiento digital. Lorne Lanning lo sabe mejor que nadie en la industria.

Por **Paulina**



Lanning es diseñador, escritor, actor de voces y director, pero es también co-fundador, presidente y director creativo de Oddworld Inhabitants. Esta compañía ha impresionado por años a los jugadores con su peculiar sentido del humor, diseños únicos y mundos con valores tan altos como una película animada.

Después de estudiar foto realismo e ilustración en la escuela de artes visuales en Nueva York y de laborar en diversos trabajos, fundó Oddworld Inhabitants junto con Sherry McKenna.

## COMIENZA LA ODISEA

Abe's Oddysee fue el primer título de la serie de Oddworld y seguramente el más conocido de todos. Abe, el protagonista del juego, es un esclavo Mudokon que escapa de la fábrica donde laboraba y emprende un viaje por su mundo, está decidido a salvar a sus compañeros de una muerte inminente. Lanning prestó su voz para darle vida a este carismático personaje.

Abe's Exoddus, la secuela directa, salió el año siguiente. Los siguientes meses lanzaron Oddworld Adventures 1 y 2 para Gameboy y Gameboy Color, ambos siendo una versión ligera y sin historia de Abe's Oddysee y Exoddus respectivamente.

El siguiente título tardaría una generación más para salir, además, estaba destinado para la primera consola de Microsoft: el Xbox. Este título es considerado el segundo de la quintología de Oddworld (Abe's Odyssey es el primero), así que tuvo que presentar a un nuevo protagonista para justificarlo. Con Munch's Odyssey las críticas no fueron tan buenas como las dos aventuras de Abe, pero, sin duda alguna, el juego mantuvo su estilo cómico y fresco. Al igual que los pasados juegos, este también tuvo una versión para portátiles, sin la necesidad de cambiarle el nombre.

Se creyó que no tardarían en anunciar Munch's Exoddus, pero esto nunca pasó, la serie basada en plataformas tomaría un rumbo muy diferente.

## LA LLEGADA DE UN EXTRAÑO

EA publicó la siguiente entrega de Oddworld, Stranger's Wrath. El cambio no sólo estuvo en el nombre, el gameplay cambió mucho comparado con el de sus predecesores. Este juego mezcló plataforma y shooter en perspectivas de primera y tercera persona. Además, contaba con una característica nunca antes vista: las municiones son criaturas vivas.

Tomando en cuenta la buena aceptación que tuvo entre los que lo jugaron, las ventas fueron bajas. Este fue el último juego donde vimos a Lanning como director.

¿Qué sigue para este creativo director? En camino viene su primera película animada "Citizen Siege", el productor es John Williams, famoso por Shrek. Esto no quiere decir que se haya olvidado de los videojuegos, ya anunció un juego en línea que tiene relación con la película "Wage Wars". Sus ambiciones no se detienen ahí, también quiere entrar a la industria de las series televisivas y continúa participando activamente en discusiones, conferencias y premiaciones de videojuegos. Es probable que próximamente se anuncie el siguiente Oddworld. Después de todo, aún faltan tres juegos de los cinco que se han prometido. Por supuesto, Lanning seguirá involucrado.

## JUEGOS DIRIGIDOS POR LORNE LANNING

- 1997 Oddworld: Abe's Odysee (PS/PC)
- 1998 Oddworld: Abe's Exoddus (PS/PC)
- 1998 Oddworld: Adventures (GB)
- 2000 Oddworld: Adventures 2 (GBC)
- Oddworld: Munch's Odysee (Xbox: 2001/GB A:2003)
- 2005 Oddworld: Stranger's Wrath (Xbox)

# avance

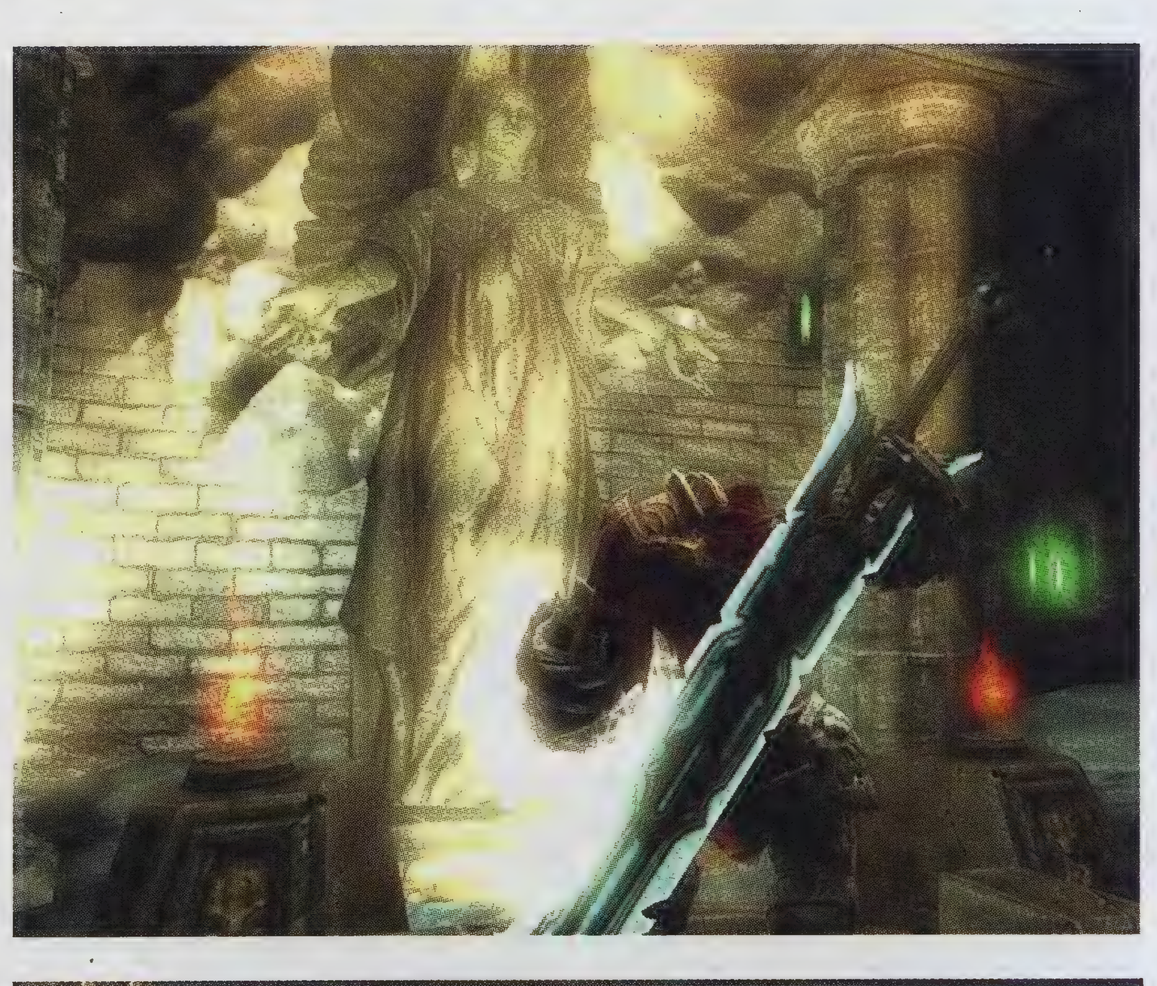


## 23 BAYONETTA

Kamiya regresa al género de acción con esta bruja que tiene lo doble de pistolas que el mismo Dante. Por si fuera poco, combinará magia e invocaciones en sus combos impresionantes.

21 DARKSIDERS: WRATH OF WAR
22 THE CONDUIT
24 BLAZBLUE: CALAMITY TRIGGER
24 THE KING OF FIGHTERS XII
25 MURASAMA: THE DEMON BLADE
25 INFINITE SPACE
26 STAR WARS: THE OLD REPUBLIC
27 THE SIMS 3

Darksiders es el primer juego de Vigil Games en consolas



# Darksiders: Wrath of War

## EL FIN DEL MUNDO SE ACERCA

El apocalipsis es uno de los temas que más le han intrigado al hombre desde que éste estuvo consiente de la muerte. En la Biblia describen la llegada de cuatro misteriosos jinetes anunciando el fin del mundo: la Hambruna, la Peste, la Muerte y la Guerra.

El día del juicio final ha llegado, ángeles y demonios pelean sobre la Tierra destruida, no hay buenos ni malos, solamente es la última batalla, el fin. En este ambiente post-apocalíptico controlaremos a Guerra, la misión es encontrar al responsable de que el Apocalipsis haya llegado antes de tiempo. No precisamente porque amas a la humanidad, sino porque tú eres el principal sospechoso de haber iniciado el caos.

Al inicio Guerra tendrá todos sus poderes, pero después de que te acostumbres al control, todos se perderán. Conservas a Ruin, su fiel corcel. Debes recuperar tus poderes poco a poco para ir abriendo caminos por los que antes era imposible pasar. El director creativo, Joe Madureira, compara esta característica con la serie de The Legend of Zelda.

Si eres seguidor de los cómics, probablemente te suene el nombre de Joe Madureira. Por años fue el novelista gráfico detrás de X-Men y Battlechasers. De hecho, Vigil Games es una nueva compañía fundada por Mardureira. Ahora mismo están trabajando en Darksiders y Warhammer 40,000, un MMORPG.

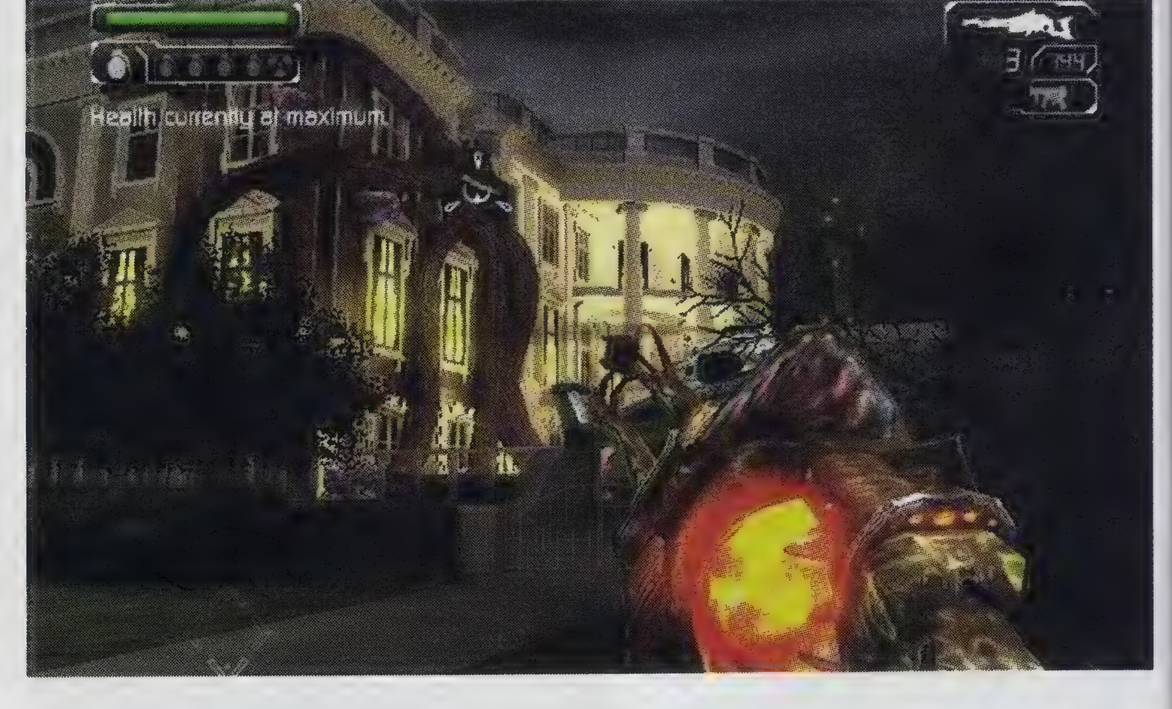
La mayor interrogante ahora es: ¿qué género es Darksiders? Combina elementos RPG, puzzle, aventura, plataforma y acción, aunque al ver las imágenes inmediatamente lo relacionemos con series como God of War.

Hay movimientos especiales para terminar con el enemigo, magia, barras que se llenan para liberar un ataque superdestructivo, segmentos de plataformas y una espada que crece entre más grande sea el combo.

Es extraño que este juego haya hecho tan poco ruido, a pesar de que se mostró desde el E3 del año pasado. Aunque parezca que sólo agarró características de nuestros juegos favoritos y los amontonó en uno solo, luce prometedor. Habrá que probar la versión completa cuando se lance este año. El juicio final de Wrath of War también está cerca. **Paulina**

DISTRIBUYE: THQ → DESARROLLA: VIGIL GAMES → GÉNERO: ACCIÓN/AVENTURA → JUGADORES: 1 → CLASIFICACIÓN: RP → SALIDA: 02 2009 → ONLINE: NO

Va a ser difícil que te sorprendan con el ASE




# The Conduit

## ¿DÓNDE ESTÁN MULDER Y SCULLY CUANDO EL MUNDO LOS NECESITA?

Cuando otros desarrolladores dejan a un lado a Wii para desarrollar FPS, un pequeño estudio independiente salta a la palestra para enseñarles a hacer las cosas.

### DE NUEVO, UN HOMBRE CONTRA EL MUNDO ENTERO

Sega continúa con su papel de mecenas para diversos estudios en esta generación, y ahora apoya a High Voltage Software para llevar a Wii su primer gran proyecto: The Conduit, un FPS que nos plantea la historia del Agente Michael Ford, que después de salvar la vida del Presidente de los Estados Unidos deberá enfrentar una invasión a gran escala de una variopinta raza extraterrestre llamada Drudge. Pero no sólo tendrá que lidiar con estos engendros, sino también contra soldados bajo su control mental, amén de integrantes de su propia organización, Trust, que apoyan a estos alienígenas por oscuros motivos. Es tan sólo el principio de una historia que se nos narrará a través de los nueve capítulos que comprende esta aventura.

HVS desarrolló este juego empleando el motor gráfico Quantum3, adaptado a las capacidades del sistema, que nos presenta efectos tales como reflexión y refracción, además de superficies brillantes y rugosas, junto con un mapeado detallado. Esto se complementa con modelados de los personajes de buen nivel y muy bien animados. El estudio, consciente de que los controles de Wii lo hacen una consola idónea para el género FPS, construyó The Conduit tomando como modelos a seguir a Metroid Prime 3: Corruption y Medal of Honor: Heroes 2. Pero, en lugar de hacer una simple copia al carbón de ambos títulos, ofrece una gran cantidad de opciones para el jugador. La interfaz de juego es completamente configurable, y podemos elegir qué elementos aparecerán en pantalla, aun mientras estamos jugando.

### PODREMOS VER MÁS ALLÁ DE LO EVIDENTE

A través de los niveles emplearemos un dispositivo especial llamado ASE (All-Seeing Eye), por medio del cual resolveremos retos, además de descubrir lugares secretos y evitar que algunos enemigos puedan sorprendernos. El aspecto multijugador está sumamente cuidado. Originalmente, se manejó que habría soporte para 16 jugadores, pero después de las pruebas de desempeño, éste tuvo que reducirse a 12. Aun así, el resultado es más que aceptable: HVS implementó 13 modos de juego para varios jugadores (como ASE Football, Marathon, Bounty Hunter y Shared Stock), los cuales pueden disfrutarse en cualquiera de los nueve mapas disponibles. Tendremos a nuestra disposición 18 armas, tanto de facturación terrestre como alienígena, cada una con dos estilos de disparo. A pesar de que necesitaremos emplear los Friend Codes, la compañía ha tratado de simplificar su uso: el soporte a Wii Speak está presente en el juego, por lo que podremos hacer uso de un chat de voz con nuestros compañeros en las partidas en línea.

Se había manejado que The Conduit utilizaría Wii MotionPlus, pero después de diversas pruebas, la idea se desechó, ya que no aportaba nada al esquema de juego. Lo mismo puede decirse de una modalidad a pantalla dividida para encuentros locales; prefirió darse prioridad a la experiencia vía Internet. Pero el resultado final es lo suficientemente bueno como para pasar por alto los anteriores puntos. **A,Quatermain**

DISTRIBUYE: SEGA → DESARROLLA: HIGH VOLTAGE SOFTWARE → GÉNERO: FPS → JUGADORES: 1-12 → CLASIFICACIÓN: T → SALIDA: 23-JUN-2009 → ONLINE: SÍ

La guillotina terminará con el sufrimiento de tus enemigos

# Bayonetta

## NO TODAS LAS BRUJAS MURIERON EN SALEM

Platinum Games nos acaba de demostrar que puede haber juegos violentos en el Wii sin tanto alboroto con MadWorld, esta vez nos mostrarán un tipo de bruja totalmente diferente a lo que estamos acostumbrados. Conozcan a Bayonetta, la bruja que asegura renovar el género.

Hace mucho tiempo, el mundo estaba controlado por dos clanes en Europa. Poco se sabe de ellos, incluso Bayonetta, el último superviviente perdió su memoria. Aún no se saben sus verdaderos motivos, pero esta bruja no dejará que la cacen, ella irá en busca de los monstruos disfrazados de ángeles.

### ¿WITCH MAY CRY?

Hideki Kamiya cambió el género de acción para siempre cuando dirigió Devil May Cry, casi nueve años después está a cargo de Bayonetta, haciendo las mismas promesas. Los escenarios y la acción son muy parecidas a DMC, ¿qué ofrecerá éste que no tenga la competencia? En una sola palabra: fluidez.

En este juego es posible cambiar de arma en medio de un combo. Sí, eso ya lo hemos leído y probado muchas veces, pero esta bruja tiene más armamento y magia que los demás. Hasta ahora ya se han mostrado pistolas, escopetas y katanas, pero lo más atractivo son las invocaciones. En el mismo combo se puede agregar algunos golpes de un dragón o el daño de varios instrumentos de tortura, entre ellos una guillotina. En el último trailer que se mostró, Bayonetta se puede transformar en un animal parecido a una pantera, adquiriendo una velocidad y agilidad envidiables.

Las gráficas no son lo mejor que hemos visto, pero definitivamente tiene una dirección de arte interesante. Los personajes y demás elementos son muy coloridos, resaltan perfectamente con los ambientes europeos. Algunas

transformaciones e invocaciones son muy sugestivas; por supuesto, habrá mucho eye candy para el público masculino.

Poco a poco, se han revelado más personajes con los que Bayonneta muestra su exceso de confianza y retorcido sentido del humor, Dante estaría orgulloso.

### RENOVANDO EL GÉNERO

El estereotipo de una bruja está muy definido en nuestras mentes; un clon de DMC también. Las comparaciones sobran, y por ello, todos los ojos incrédulos están pendientes de que tan bueno será.

¿Bayonetta realmente renovará el género? ¿Los Beat em ups buscan destronar a los FPS en el género de moda para los genéricos? La respuesta se encuentra este mismo año, aunque aún sin fecha definitiva. **Paulina**

DISTRIBUYE: SEGA → DESARROLLA: PLATINUM GAMES → GÉNERO: ACCIÓN → JUGADORES: 1 → CLASIFICACIÓN: M → SALIDA: 2009 → ONLINE: NO

# BlazBlue: Calamity Trigger

## CUANDO EL ESOTERISMO Y LA CIENCIA SE UNEN

Después de su exitoso paso por las arcades en Japón, llega a nuestras costas la más reciente obra de los creadores de Guilty Gear, rompiendo de nuevo esquemas en el mundo de la lucha en 2D.

Después de probar con el 2.5D con Battle Fantasia (Xbox 360), Arc System Works regresa a sus raíces y nos trae su siguiente título de pelea en 2D, BlazBlue: Calamity Trigger. Aprovechando las características de los sistemas en HD, este juego nos despliega gráficos y entornos detallados en alta resolución. Ciertamente, podría considerarse a este título como una especie de sucesor de la serie Guilty Gear (a pesar de que no hay una relación entre los dos), debido al mundo que nos plantea. Aunque la mayoría de los títulos del género no destacan precisamente por su historia, enfocándose más en el modo de juego, la trama presentada en BlazBlue suena realmente interesante.

En un futuro distante, donde la magia y la tecnología se mezclan en la forma del místico Armagus, un poderoso guerrero surge para amenazar todo lo que la humanidad ha construido con tanto esfuerzo y dedicación. Se trata de Ragna the Bloodedge, quien se considera, asimismo, como la reencarnación de la legendaria Black Beast, y es llamado por muchos The God of Death. La base de su poder, el Azure Grimoire: debido a esto, la autoridad mundial ha puesto precio a su cabeza y los peleadores más fuertes del orbe se preparan para encarar la amenaza que representa... buscando hacerse también, de paso, del poder de este terrible enemigo.

A diferencia de la entrega original para arcade, BlazBlue incorporará diversas adiciones, como contenido exclusivo, actuación de voz en inglés o japonés, además de modos de juego en línea. Pero, lo que se mantendrá intacto será el rico y complicado esquema de batalla, que incluye una gran cantidad de opciones de las cuales debemos estar conscientes para alzarnos con la victoria. **A.Quatermain**

DISTRIBUYE: AKSYS GAMES → DESARROLLA: ARC SYSTEMS WORKS → GÉNERO: PELEAS → JUGADORES: 1-2 → CLASIFICACIÓN: AP → SALIDA: VERANO 2009 → ONLINE: SÍ

# The King of Fighters XII

## CELEBRANDO SU DECIMOQUINTO ANIVERSARIO, VUELVE CON UN TÍTULO MÁS

Andy Bogard, Terry Bogard, Benimaru Nikaido y compañía están de regreso.

La saga de King of Fighters tiene ya 15 años de existencia, y este 2009 saldrá un nuevo título llamado The King of Fighters XII. Será un contendiente digno de competir con juegos como Street Fighter IV, que salió en febrero y es considerado el rey de este género, y también Tekken 6. Será un reto difícil, pero TKOF ha sabido mantenerse presente en la historia y con el paso de los años, ofreciendo juegos que tal vez no sean lo que uno se esperaba y que han dejado mucho que desear a los seguidores de esta franquicia, pero que, aun así, siguen en la industria y llaman la atención de todo aquel que los ha jugado desde su inicio en los años 90.

Masaaki Kukino, productor del juego, afirmó que los personajes atravesaron un proceso de rediseño completo para obtener movimientos más realistas y lucir mejor, intentado retomar los orígenes de la saga. Esto llevó demasiado tiempo, lo que obligó a reducir la lista total de personajes a escoger, poco más de 20, muy pocos tomando en cuenta que los títulos de TKOF siempre se han caracterizado por contar con amplias listas de personajes. En TKOF XII se incluye a Raidenm, personaje de Fatal Fury, además de culminar la historia de Ash Crimson, que inició con el título del 2003.

SNK apuesta por un título más de esta saga, esperemos que cumpla con las expectativas necesarias para considerarse como un regreso afortunado, capaz de revivir, o mejor dicho, de renovar esta serie. La versión arcade salió en el mes de abril y la versión para consolas estará disponible en el mes de julio, sin fecha exacta aún. **Claudio**

DISTRIBUYE: SNK → DESARROLLA: SNK → GÉNERO: PELEAS → JUGADORES: 1-6 → CLASIFICACIÓN: E → SALIDA: JULIO 2009 → ONLINE: NO

# Muramasa: The Demon Blade

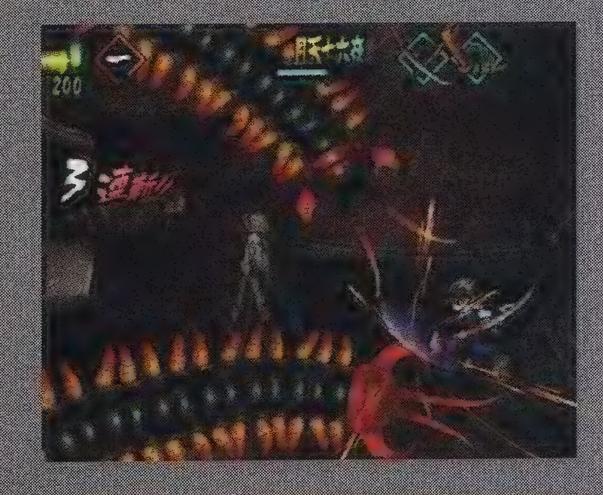
## CUANDO LOS HÉROES DEL ESTE Y EL OESTE SE ENCUENTRAN

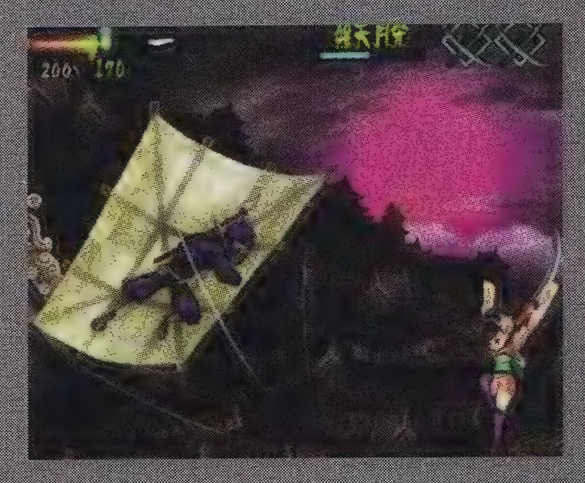
Si antes Vanillaware nos había ofrecido algo del rico folclore nórdico con Odin Sphere, ahora nos trae una probada de las más antiguas tradiciones japonesas.

Como si de un trabajo artesanal se tratase, Vanillaware, el estudio que estuvo detrás de Grim Grimorie y Odin Sphere para el PS2, ahora dedica su atención a su primer título para la consola casera de Nintendo. Dejando a un lado los mitos europeos, ahora bebe de las fuentes mismas de la rica cultura del Imperio del Sol Naciente, para traernos Muramasa: The Demon Blade. En este juego tenemos la opción de elegir entre controlar al amnésico ninja Kisuke, o a la bella princesa Momohime, cada uno de ellos con distintos objetivos. La historia se nos narra a través de al menos una treintena de escenarios ricamente detallados que despliegan hermosos gráficos en 2D, donde estos jóvenes inician su épica jornada, partiendo desde direcciones opuestas.

El cuidado de los detalles realizado por el estudio es de destacar. Los tiempos de carga son mínimos, y a pesar de que muchas veces hay gran cantidad de personajes y animaciones en pantalla, los alentamientos son escasos. El juego ofrece dos esquemas de control, uno basado en el Wiimote+Nunchuck, ideal para los principiantes, y otro con el Control Clásico. También existe un par de modos de combate, Muso y Shura, cada uno enfocado a distinto tipo de jugadores.

Aunque sólo podemos llevar con nosotros tres espadas, durante el juego encontraremos al menos 108 de éstas, cada una con características secretas. La perspectiva manejada a lo largo de la aventura es en 2D, y además de enfrentarnos con diversos enemigos, también encararemos enormes jefes y conoceremos a interesantes personajes. Individualmente, cada uno de los dos protagonistas ofrece 12-15 horas de una historia rica y detallada, mezclando genialmente elementos de un RPG con un título beat 'em up. **A.Quatermain**





DISTRIBUYE: IGNITION → DESARROLLA: VANILLAWARE → GÉNERO: ACTION RPG → JUGADORES: 1 → CLASIFICACIÓN: RP → SALIDA: SEP-2009 → ONLINE: NO

# Infinite Space

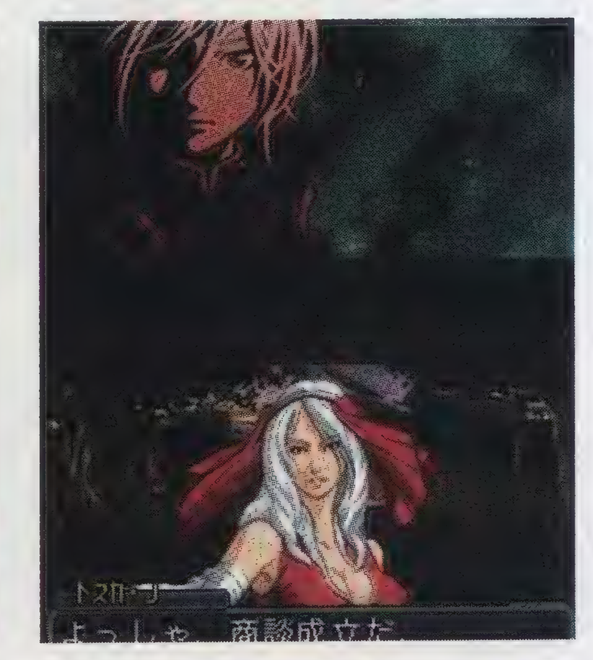
## EL HOMBRE EN LA BÚSQUEDA DE SU DESTINO EN LAS INMENSIDADES DEL COSMOS

Opacado de cierta forma por MadWorld (Wii) y Bayonetta (Xbox 360/PS3), Infinite Space es una muestra más de la versatilidad de PlatinumGames.

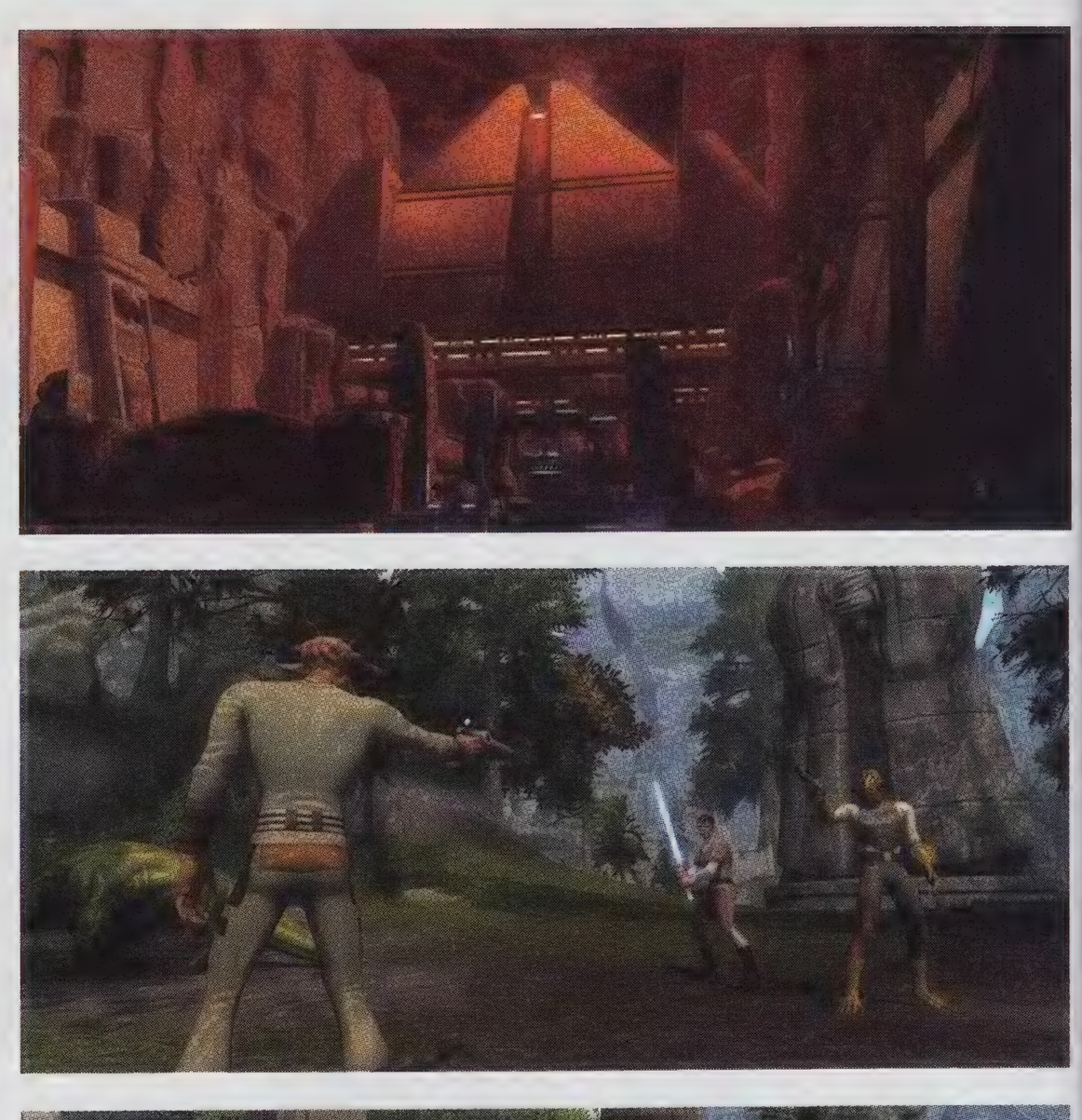
Infinite Space (antes Infinite Line) es el fruto de la colaboración entre los estudios PlatinumGames, formados por antiguos integrantes de Clover Studio, y Nude Maker, responsable de Steel Battalion para el Xbox 360. En este título se nos narra la historia del joven Yuri, que acaba convirtiéndose en el capitán de su propia nave espacial. El juego, perteneciente al género RPG, está basado en uno de los libros del desaparecido autor de ciencia ficción, Arthur C. Clark, Childhood's End.

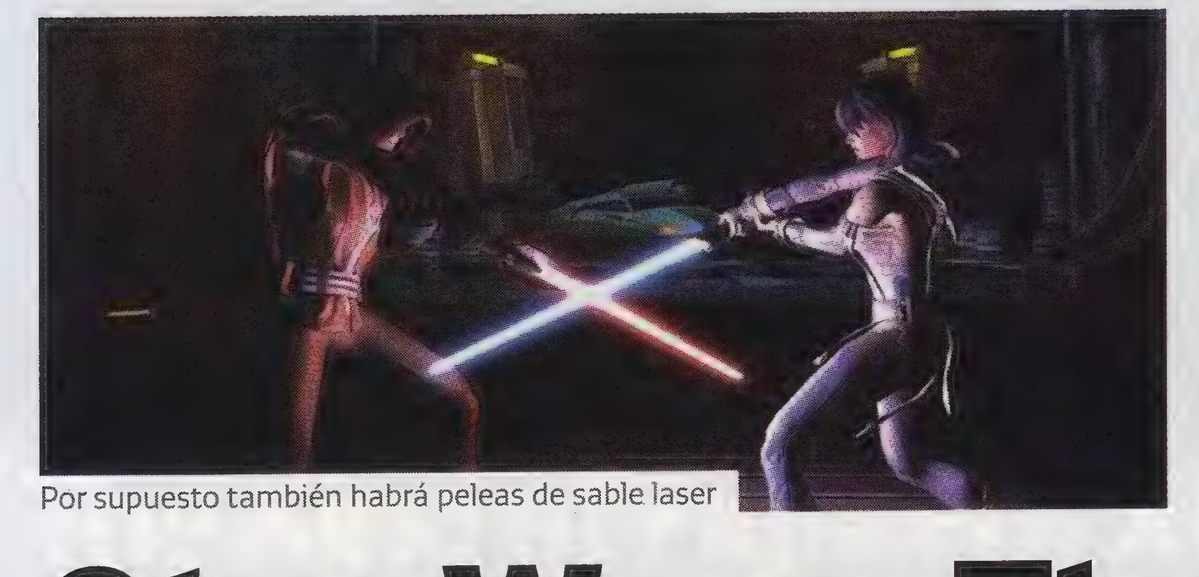
Este desarrollo, el cual será publicado por Sega, nos da la oportunidad de elegir entre una gran cantidad de naves distintas, que podemos personalizar a nuestro gusto, mejorando sus características con al menos 150 piezas que tenemos a nuestra disposición. Además, para conformar nuestra tripulación, contamos con el mismo número de reclutas. Cada uno ostenta diferentes características que debemos explotar cuidadosamente. En cuanto al aspecto visual, Infinite Space ofrece cuadros de diálogo tipo anime para narrar la historia, además de cortes de escena animados. La exploración y las batallas entre las naves se realizan en un ambiente en 3D, con modelos del mismo tipo. Respecto al aspecto multijugador, podremos combatir en contra de un amigo de forma local inalámbrica, para demostrar cuál de nuestras naves es la mejor.

El productor y director a cargo son Atsushi Inaba y Hifumi Kouno, respectivamente; el trabajo de musicalización es de Masafumi Takada (Killer7 y No More Heroes). Con la intención de promocionar la salida del juego, Sega llegó a un acuerdo con Production I.G. y GONZO para crear una serie de cortos animados, donde se narra parte de la historia detrás de este título. Es cuestión de tiempo para que anuncie la fecha americana. **A.Quatermain**

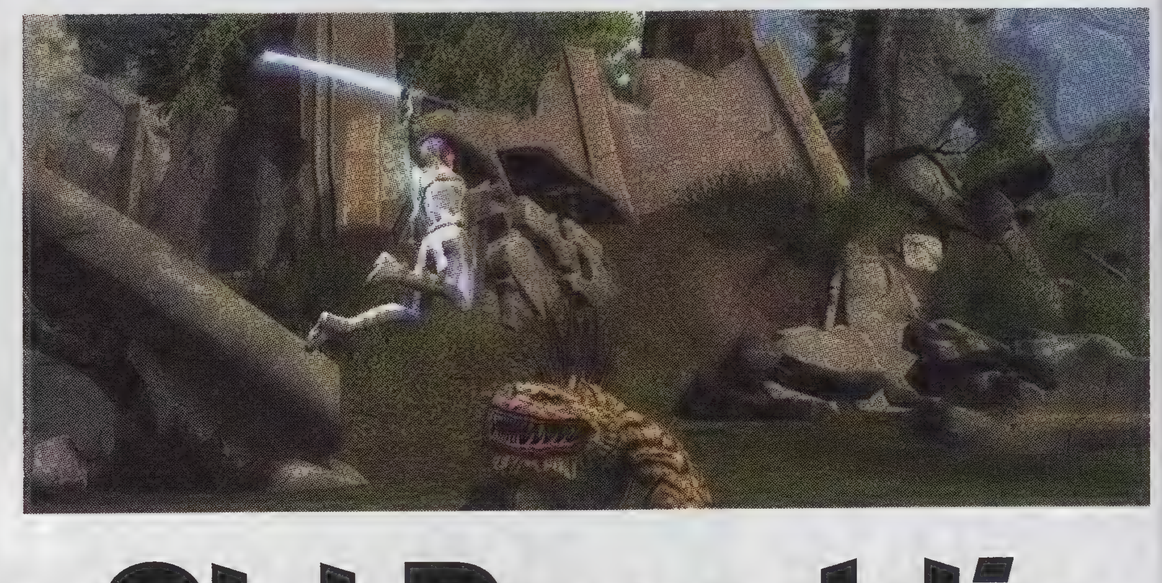


DISTRIBUYE: SEGA → DESARROLLA: PLATINUM GAMES/NM → GÉNERO: RPG → JUGADORES: 1-2 → CLASIFICACIÓN: RP → SALIDA: JP-11-JUN-2009, NA-TBA → ONLINE: NO





Por supuesto también habrá peleas de sable laser



# Star Wars: The Old Republic

## EN UNA GALAXIA MUY, MUY LEJANA...

Por años, los juegos basados en películas han tenido la maldición de ser muy malos. Star Wars poco a poco ha logrado zafarse de esta fama con series como Jedi Knight o Rogue Squadron. BioWare nos trae algo que continuará haciendo feliz al jedi/sith que todos tenemos dentro: un MMO de Star Wars.

BioWare, compañía responsable de Mass Effect , Neverwinter Nights, Jade Empire y, por supuesto, Knights of the Old Republic, retomará la licencia de Star Wars para hacer lo que mejor saben: un juego de rol. Pero a diferencia de Knights, éste será en línea de manera masiva.

La historia se lleva a cabo 300 años después de KotOR 2 y 3,500 años antes que las películas. Poco después de que se firma un tratado de paz entre el Imperio Sith y la República, se funda la Orden Jedi. Con los jedis establecidos en Tython y la nueva Academia Sith en Korribean, las fricciones entre ambos grupos comienzan a dividir la galaxia.

Como ya te habrás imaginado, hay dos facciones principales: la República Galáctica y el Imperio Sith, pero esto no predeterminará otro punto importante en el gameplay: la moralidad. Puedes ser de la República y ser Sith, la moralidad y la facción son independientes. Por otro lado, el jugador podrá elegir su clase. Dependiendo de estos tres factores anteriores se formará una historia personal diferente para el protagonista y los personajes (controlados por el CPU) que lo acompañan. Hablando de NPCs, estos también tienen su propia historia, y podrá ser profunda o superficial dependiendo de cuánta confianza le tengan al protagonista.

Hasta ahora ya se confirmaron 16 planetas que será posible visitar, ocho estaban con la República y los demás con los Siths. La mayoría ya han aparecido en el Universo Expandido y otros juegos de Star Wars. Algunos personajes de Knights también regresan, entre ellos HK-47, el robot sádico.

BioWare promete que será el MMORPG con más historia de todos, además, adelantaron que tiene más contenido que todos los juegos anteriores de la compañía juntos, tomando en cuenta las expansiones. Habrá que jugarlo varias veces para experimentar todas las posibles ramas de posibilidades e historias.

Los MMORPGs no son precisamente el género más popular en las consolas, pero tomando en cuenta la buena recepción que tuvo la serie de KotOR en el Xbox, ¿el juego podría aparecer en las consolas caseras? Este año BioWare descartó la posibilidad, pero de aquí al 2010 tendrán mucho tiempo para reconsiderarlo. **Paulina**

DISTRIBUYE: LUCASART → DESARROLLA: BIOWARE → GÉNERO: MMORPG → JUGADORES: 1 → CLASIFICACIÓN: RP → SALIDA: 2010 → ONLINE: SÍ

Si todos habláramos "simlish" el mundo sería más feliz

# The Sims 3

## ROSEBUD, MOTHERLODE Y... ¿AHORA QUÉ SERÁ?

Una versión mini nuestra que puede hacer y ser todo lo que nosotros no, es uno de nuestros deseos más secretos. En la tercera entrega de la multimillonaria franquicia pulirán los detalles para que dejes atrás tu vida real y te entregues por completo al mundo mágico de los Sims.

El principal objetivo en Los Sims es controlar la vida de personas virtuales que nosotros creamos, y aunque en el primer juego de la franquicia debías mantenerlos vivos y cubrir sus necesidades básicas, la serie evolucionó de una forma en la que los personajes se asemejan mucho más a tus amigos o a ti mismo, que a tu mascota, como al principio.

En Los Sims 3 el objetivo principal es crear sims y contar su historia. Para empezar, las opciones de creación son tan amplias como tu imaginación, logrando con esto que puedas crear personas únicas que no se ven salidas de un molde, cuidando cada detalle de su físico, como lunares, mechas en el cabello, color de ojos y hasta las medidas perfectas. Pero como no todo en la vida es el físico, ahora podrás elegir más concretamente qué tipo de personalidad tendrá tu sim. Puedes escoger diferentes características (que en total son 65) que definirán los deseos de tu persona virtual y sus metas en la vida. Estas características pueden ser, por ejemplo: maldad, loquera, ausencia mental, nerviosismo, ambición, genialidad, coquetería, carisma, excitación, vegetarianismo, entre muchos otros; y también esto afecta la forma en que los sims se relacionan y las opciones con las que podrán interactuar.

Las metas a largo plazo de tus sims pueden ser 32, como llegar a ser un rockstar, un superatleta, un criminal, un astonauta, un caza fortunas, superpopular, líder del mundo y hasta ser un especialista forense en ADN.

Ahora, lo que importa es qué tipo de historia generará tu personaje y cómo controlarás sus emociones y deseos inmediatos. Se enfoca más en cómo interactuarás con los otros sims y cómo crecerás profesionalmente, por ejemplo, el trabajo será parte importante del día, no como antes que simplemente el reloj se iba adelantando hasta que el sim regresa de trabajar.

Otro aspecto importante es que el espacio ya no está tan limitado, tu sim puede salir de casa e ir a pasear, ir a un restaurante, al gimnasio, a la librería o al parque, tomando un taxi o usando su propio automóvil o bicicleta. Y no sólo eso, habrá eventos a los que podrás asistir, como premieres, conciertos, y hasta protestas.

Una herramienta nueva permitirá que hagas minihistorias en video de tu sims, es un tipo de editor de video muy fácil de usar en donde arrastras imágenes y video para hacer una película, ponerle subtítulos, efectos y sonido. Después lo puedes compartir con el mundo por medio de una interfaz que viene en el menú del juego en donde creas un perfil y empiezas a compartir, ya que en Los Sims 3 la idea es que todo sea más personalizado para poder compartirlo. **Gaby**

DISTRIBUYE: EA → DESARROLLA: EA REDWOOD SHORE → GÉNERO: VIRTUAL LIFE → JUGADORES: 1 → CLASIFICACIÓN: T → SALIDA: 02-JUN-2009 → ONLINE: NO

# RED FACTION GUERILLA

Por Claudio

Volition ha estado a cargo de diversas series que han logrado sobresalir en dos géneros sobre poblados ofreciendo un poco de innovación, Saint's Row y Red Faction son las más famosas. Red Faction fue de los primeros títulos en ofrecer escenarios destructibles con su tecnología Geo-Mod.

Planteado 50 años después de lo ocurrido en el primer Red Faction, es el año 2120,en el planeta Marte la EDF (The Earth Defense Force) ha tomado control de la civilización en el planeta Marte creando un autoritarismo, donde disponen de los civiles para ubicarlos en áreas de trabajo como minas, la libertado se ha terminado, el control es total, y todo aquel que se oponga será asesinado inmediatamente.

## DESPUÉS DE 7 AÑOS RFGUERILLA REGRESA PARA CONTINUAR LA BATALLA EN MARTE

En esta ocasión tomas el control de Alec Mason, un minero que busca venganza tras observar como fue asesinado a sangre fría su hermano por soldados de la EDF, Mason se une a la rebelión, la resistencia, a "Red Faction" que existe en Marte para combatir la oposición de la EDF.

## "...HAY CAMBIOS EN EL MODO DE JUEGO, RITMO Y VISTA..."

Este es el origen de toda la historia, una aventura más en el planeta rojo de Marte. Mason tiene un amplio territorio a explorar en el mapa, cuentas con un GPS que te indica donde están situadas las misiones así como el tipo e importancia de cada una. Red Faction Guerrilla es un juego de carácter Sandbox, puedes realizar las misiones que desees sin la necesidad de tener una línea u orden estricto, algunas requieren de destruir simples torres o facilidades de las EDS para cortar sus comunicaciones. Cuando destruyes cosas, estas liberan un material llamados salvage este te servirá apara aumentar el daño en tus armas al juntar una cantidad determinada. Marte es extenso pero siempre debes de cuidar el lugar por el cual atraviesas ya que podría ser de enemigos y abrirán fuego a todo desconocido y ocasionarte una emboscada de soldados enemigos, por lo tanto tendrás que huir con rapidez, de lo contrario acabarás muerto y tu misión habrá sido un fracaso. En otras misiones tienes que ayudar a tus compañeros de la rebelión quienes están siendo atacados y necesitan de ti para salir de la situación de peligro.

Mason puede seleccionar entre varias armas, en este preview pudimos tomar un par de metralletas cuyo daño es normal, el juego lo inicias con un martillo, mismo que sale en la portada del juego. Es un arma excelente para ataques de corta distancia, con el puedes destruir muchas estructuras u objetos. Los automóviles son clave en Guerrilla, son tu medio de transporte, pues algunas distancias entre cada misión a veces requieren de recorrer un par de minutos abordo, guiándose por la línea amarilla que aparece en el camino gracias al GPS una ves que has seleccionado el punto de encuentro de la próxima misión.

> Mason busca una venganza personal

> Hay una gran variedad de armas y automóviles en Red Faction Guerilla

De esta forma, no podrás perderte. En el juego hay más de 30 vehículos de cualquier tipo y resistencia. Una de las armas mas poderosas son unas bombas que Mason carga consigo, son de tipo adherible y causan un gran daño, son muy útiles cuando estas en una batalla con varios soldados, lanzas un par y solución al problema, cuando la lanzas se puede pegar a un auto o cualquier superficie y hacer volar en mil pedazos lo que este a su alrededor. También portas un HUD, un dispositivo que te permite estar comunicado constantemente con tus aliados para recibir información acerca de un nuevo objetivo o misión a realizar.

**"...EN ESTA ENTREGA HA CAMBIADO, MASON TOMA LA PERSPECTIVA EN TERCERA PERSONA... CON EL OBJETIVO DE APRECIAR ADECUADAMENTE LA ACCION Y TODO LO QUE SUCEDE ALREDEDOR..."**

Uno de los cambios más importantes y quizás el más cuestionado por todos fue el cambio en el modo de vista, Red Faction siempre había sido en primera persona, y con elementos del género shooter. En esta entrega ha cambiado, Mason toma la perspectiva en tercera persona, de acuerdo a declaraciones de la gente de Volution este cambio lo hicieron con el objetivo de apreciar adecuadamente la acción y todo lo que sucede alrededor del personaje.

En esta ocasión creo que Guerrilla se inclina por un juego más acción dejando a un lado sus raíces, todo cambio siempre resulta ser bueno y aceptado por muchos. Creo que es un riesgo que Volution quiso correr tras estar ausente con esta saga tan tiempo.

Tras avanzar misiones el juego deshabilita nuevos territorios a explorar, cuando una misión es completada exitosamente una animación de estilo caricatura surge en la pantalla. Son estos detalles los que me perecen interesantes, nuevos y bien elaborados. Havok Engine es el utilizado para la parte física, gráficamente luce bien aunque falta un poco de detalle en algunas texturas y objetos, esto se nota sobre todo estando en el Planeta de Marte, que esta lleno de piedras, esperamos corrijan esto en la versión final.

Red Faction es conocido por haber introducido el Geo-Mod, capacidad o habilidad para destruir los elementos de la ambientación, las cosas que están a tu alrededor, esto siempre ha sido parte fundamental en la saga, y aquí no podía faltar, de hecho es muy obvio desde el primer instante del juego, puedes destruir casi cualquier cosa, una torre, un puente, un auto, una torreta, casi todo. Esta habilidad hace variado al juego, ya que puedes pasar un buen rato destruyendo cualquier cantidad de instalaciones de la EDF y ser perseguido por todo el planeta un par de minutos.

Vaya reto el que tiene Red Faction Guerrilla con esta tercer entrega, es cierto ha pasado mucho tiempo desde el último título, es un buen juego que puede llamar al atención de aquello viejos amantes de la saga. Junio 2 es la fecha de salida, y han prometido un multiplayer de hasta 16 jugadores con varias modalidades. Este juego tenía mis expectativas y hasta el momento se han cumplido, hay cambios en el modo de juego, ritmo y vista, pero bien logrados de acuerdo a la evolución que todo titulo debes sufrir para estar a la vanguardia.

# CRONOLOGÍA

Por Paulina

## A OCHO AÑOS DE SU DEBUT RECORDAMOS LAS RAÍCES DE GUERRILLA:

### RED FACTION

**LANZAMIENTO: 22 DE MAYO DEL 2001**
**PLATAFORMAS: PS2, WINDOWS, MAC, N-GAGE Y CELULARES**

En el futuro la población vive en Marte, pero aún lejos de la Tierra, siguen explotando sus minerales para poder sobrevivir. La corporación Ultor construyó un gran imperio manejando la minería, las condiciones de los trabajadores son deplorables. Para empeorar la situación, hay una extraña enfermedad rondando, aún sin cura. El protagonista es Parker, un minero que observa los abusos de la corporación a diario, todo esto empuja a los mineros a iniciar una rebelión en contra de Ultor. Aunque no ofreció nada impresionante refiriéndose al género de los FPS, poder destruir gran parte del escenario fue revolucionario. La versión para computadoras además ofreció juego en línea.

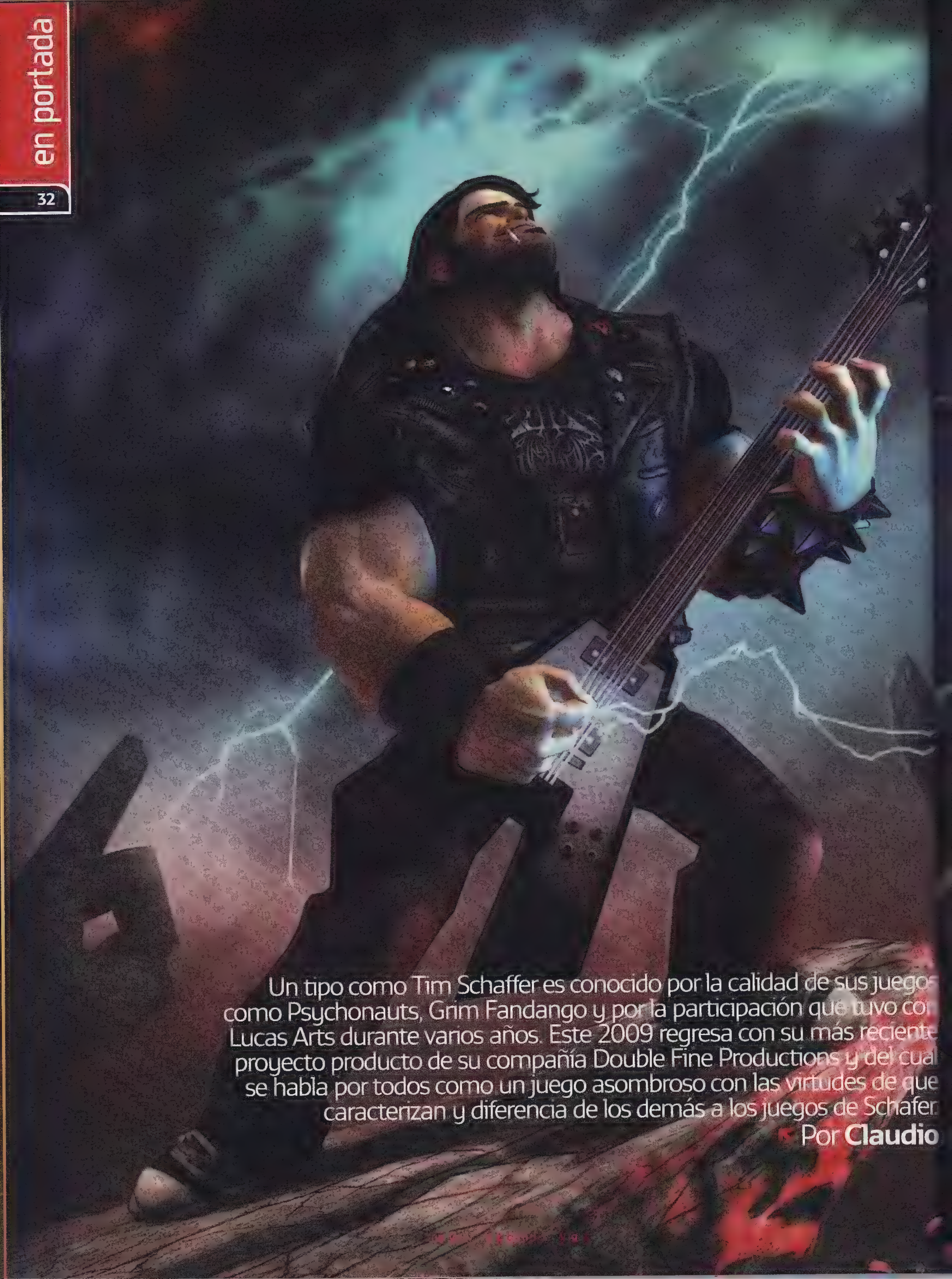
### RED FACTION II

**LANZAMIENTO: 15 DE OCTUBRE DEL 2002**
**PLATAFORMAS: PS2, XBOX, GAMECUBE Y WINDOWS**

Ocho años después del primer Red Faction, una nueva organización entra a la escena: Earth Defense Force. EDF obtiene nanotecnología y con esta, revive a la corporación Ultor cambiando su objetivo, ahora crearán súper soldados. La tecnología cae en malas manos, ahora los terroristas tienen parte de ésta. El jugador ahora controla a Alias, un ingeniero mejorado por esta tenología, es experto explosivos. Con la ayuda de sus compañeros, intentará apoderarse de los datos de investigación de estas tecnologías.

### RED FACTION: B.E.A.S.T. 2009 (CANCELADO)

Era un proyecto que estaba a cargo de Locomotiv Games, desafortunadamente fue cancelado cuando apenas comenzaban con los modelados en 3D, este título sería una exclusiva para el Nintendo Wii El desarrollo de este título se vino abajo cuando THQ decidió cerrar su estudio debido al proceso de reestructuración al cual fue sometido. El anuncio se dio en Enero de este año. Estos son los títulos que han salido de la saga de Red Faction, en el mes de Junio de este 2009 tendremos la tercera entrega desarrollada por Volition y THQ como Publisher Red Faction Guerrilla no es una secuela directa pero toma varios aspectos del primer título.



Un tipo como Tim Schaffer es conocido por la calidad de sus juegos como Psychonauts, Grim Fandango y por la participación que tuvo con Lucas Arts durante varios años. Este 2009 regresa con su más reciente proyecto producto de su compañía Double Fine Productions y del cual se habla por todos como un juego asombroso con las virtudes de que caracterizan y diferencia de los demás a los juegos de Schafer.

Por **Claudio**

# BRÜTAL LEGEND

Fue en el EA Showcase en Londres donde tuve la oportunidad de ver Brütal Legend y de platicar con Tim acerca de este, así comenzó nuestra experiencia con Brütal Legend:

**MIÉRCOLES 22 DE ABRIL, 15:30 PM**
Al entrar a la sala no tengo idea de lo que me espera, Tim no toma el control, sino uno de sus asistentes, Schafer se queda en una esquina sentado observando y explicando la introducción del juego que nos llevaría hasta la primera misión. Es algo indescriptible el poder estar ahí y ver físicamente como luce Brütal Legend. El personaje de Eddie Riggs hace su presentación, interpretado por el famoso y genial actor de comedia Jack Black es inmortalizado, vestido como todo un metalero, este despierta en un mundo desconocido para el, pensando que se encuentra en una especie de sueño, es incapaz de procesar en su cerebro todo lo que esta viendo. Tres personajes con capucha están a su alrededor y se dirigen hacia él diciendo que el tiempo ha llegado, Jack hace una broma al respecto y comenta que no tiene nada que ver con esto. Eddie es atacado y sin remedio Jack se ve forzado a tomar una hacha que esta encajada entre piedras, la toma, el juego hace una pausa, es un momento metalero glorificado, ahora tiene en sus mano el arma que se convertirá en su fiel amigo en todo el juego. Eddie avanza y continúa explorando el territono bajo frases bastantes cómicas. Tim explica qué tan importante es el humor de Jack o Eddie en el juego, haciéndolo intenso, atractivo y sobre todo único, buena explicación es notable el esfuerzo y dedicación que están poniendo en Brütal Legend.

**"... Tim explica qué tan importante es el humor deJack o Eddie en el juego, haciéndolo intenso, atractivo y sobre todo único..."**

Eddie enfrenta un par de bestias más y se encuentra frente a una guitarra, gracias a su pasión por esta música, el heavy metal, se acerca y la toma, comienza a tocar un poco hasta lograr un riff de metal que extermina a un par de demonios que estaban a sus espaldas. Aquí comienza la era del metal, todo el concepto y universo mitológico está por revelarse. Eddie tiene dos armas perfectas, listas para usarse, el hacha y la guitarra la cual funciona en el juego para generar ataques que son útiles a larga distancia como pirotécnicos para esfumar a los demonios que buscan desterrarte de su mundo.

Es entonces que hace su aparición el personaje de Ophelia, una chica metalera muy sensual que rápidamente capta la atención de nuestro personaje, lanza un par de frases para ligársela, tras combatir juntos a nuevos demonios, es hora que Eddie construya su vehículo. Cada vez que algo nuevo se introduce como parte del juego se hace una pausa con estilo de caricatura señalando las habilidades que cada elemento posee, en este caso el auto estilo boggie armado con llantas gruesas y un motor de cientos de caballos de fuerza invitan a Ophelia a subirse, hace una pausa pero lo hace y Eddie se siente confiando poniendo su brazo a su alrededor, este metalero además de ser cómico es todo un galán.

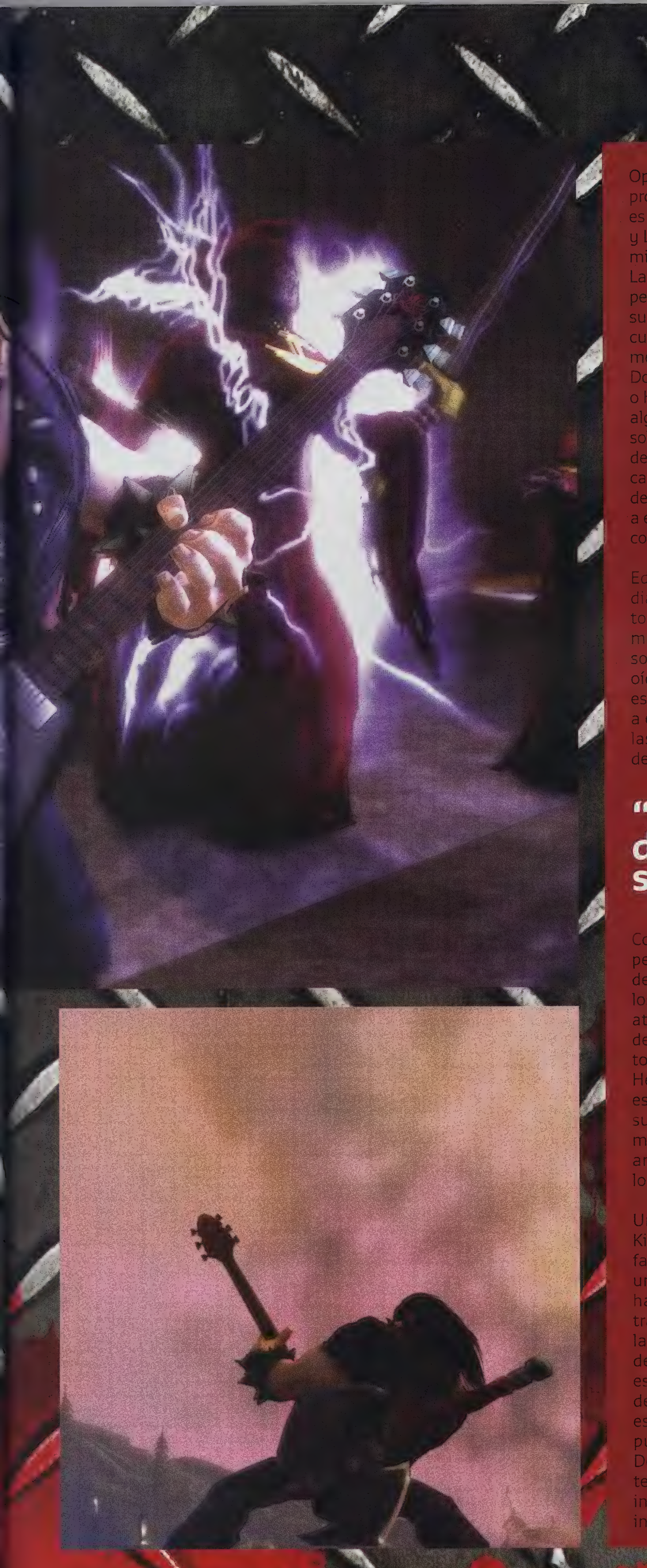
**"... Aquí comienza la era del metal, todo concepto y universo mitológico está por revelarse..."**

El diálogo entre estos personajes comienza con Ophelia explicando a Eddie en donde se encuentra y explicándole que se encuentra en un mundo donde al parecer todo el arte y portadas de los discos de la historia del metal que están en la memoria de Eddie se han convertido en una realidad, demonios, criaturas, bestias, todo esta ahora a la vista de este Roadie que es abruptamente impactado por la noticia y busca una explicación mas lógica a todo esto.

Una bestia enorme los ataca, colaboran en conjunto para acabarla, utilizando el auto, Eddie esquiva los ataques cada vez que esto sucede la bestia queda pegada al suelo con una especia de tentáculos que salen de su hocico, Eddie baja del auto y corta estos con su poderosa hacha, tras repetir esta secuencia un par de veces más, la bestia parece haber sido vencida, Eddie culmina el encuentro con una frase como "Ja, no besarás estilo francés nunca más, ja", la risa se apoderó de todos los presentes inmediatamente.

Ambos escapan, y es ahí cuando hace su primera aparición un ser llamado Doviculus, es como el Lucifer, Belcebú, Demonio de este mundo el cual ha esclavizado a la raza humana. Doviculus es el enemigo a vencer, pero eso no será fácil primero deberás formar un ejército.

> El proyecto más ambicioso de Schafer hasta ahora.



Ophelia guía a Eddie hasta su campamento, tan pronto llega, se asombra de ver caras familiares es decir humanos, Eddie es presentado con Lars y Lita Halford, líderes de la rebelión humana en el mismísimo mundo del infierno del Heavy Metal, Lars es un tipo con melena larga rubia, es como una personalidad del metal hecho en un videojuego, en sus manos tiene la resistencia conformada por unos cuantos. Eddie ve en Lars a un poderoso dios del metal que puede ser el líder. Lars explica a Eddie que Doviculus tiene en sus manos a miles de metaleros o Headbangers trabajando en su territorio, estos alguna vez pertenecieron a la rebelión y ahora están solos, la actitud de Eddie se hace notar diciendo que deben hacer algo al respecto. Lars explica que es casi imposible penetrar esta barrera, nuestro Roadie decide hacerlo y se lanza a la aventura de rescatar a esto seres que necesita para formar su ejército en contra de Duviculus.

Eddie llega al territorio desconocido, intenta dialogar con estos personajes sin conseguir nada, toma su poderosa guitarra, toca unas notas de metal, de inmediato uno de ellos reacciona al sonido, otro comenta que es como poesía para sus oídos, se acercan Eddie los convence de salir de ahí, estos aceptan, de pronto un par d sujetos similares a ellos con vestimenta exótica haciendo burla a las bandas del glam rock de los 80's, intentan detenerlos, aunque sin éxito.

## "... de inmediato uno de ellos reacciona al sonido..."

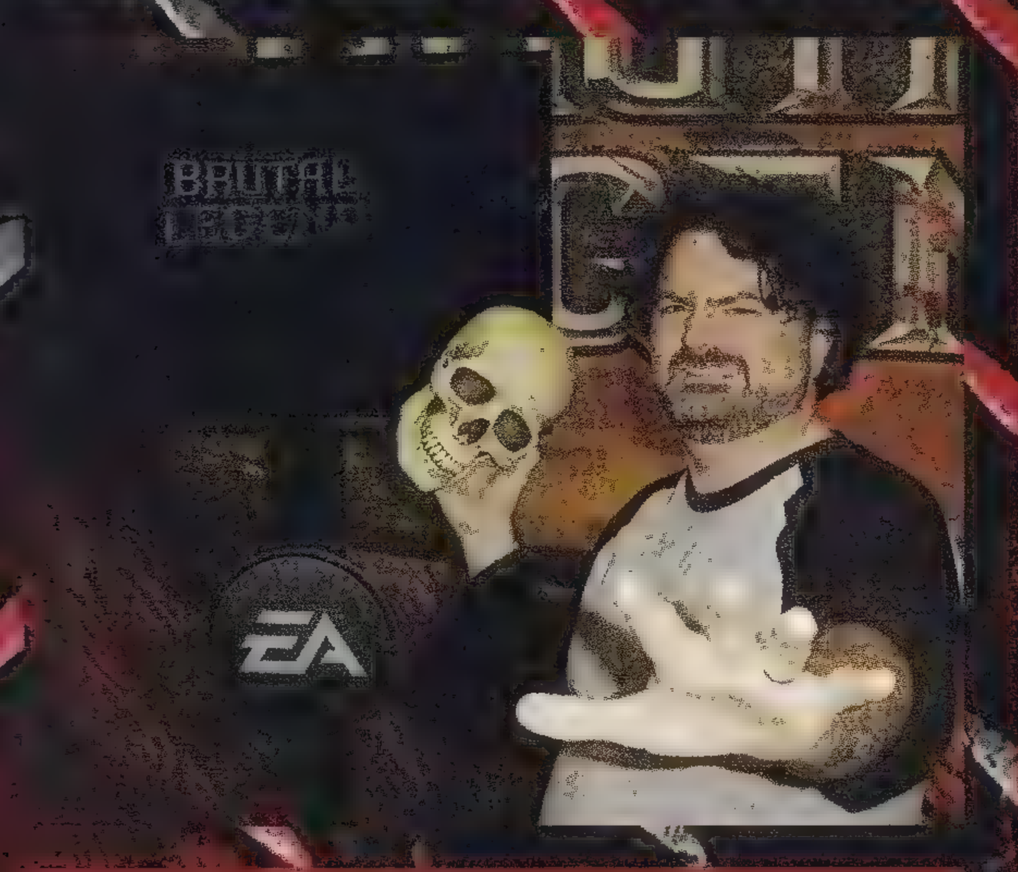
Comienza el tutorial de comando sobre estos personajes, cómo formar a tu ejército, los cientos de seguidores que tendrás a tu cargo. Se explican los comandos de instrucciones de cómo defender, atacar, dirigir, todo bajo el mando de la voz y mano de Eddie al estilo de la seña clásica del metal que todos conocemos. La capacidad de combate de los Headbangers esta en sus cabeza, tras haber sido esclavizados tanto tiempo y estar golpeando con su cabeza, desarrollaron una su estructura frontal más grande y fuerte de lo normal, su cabeza es un arma mortal. Tras un par de pruebas de comando, los Headbangers combaten a un par de enemigos.

Un nuevo aliado se une a ti, un tipo llamado Killmaster, proviene de Lemmy Kilmister, el famoso dios del metal de la banda Motorhead, es un chaman que cura a tus aliados. Una vez que has formado un grupo de headbangers estos se transportaran en un autobús especial. Eddie y lars se reúnen nuevamente para hablar sobre el destino de la raza humana en este mundo. Eddie es enviado a una nueva misión la cual requiere de manejar tu auto a través de un puente que esta cayéndose a pedazos y lleno de criaturas, puedes destruirlos, atropellarlos, hacerlos pedazos. Después de casi 45 minutos, la presentación ha terminado, las luces se enciendes y todos somos invitados a salir ya que un nuevo grupo está por ingresar al salón.

El sentimiento es raro, es tan apasionante Brutal Legend en todo los aspectos que nos quedamos enganchados queriendo poder tener mas tiempo para disfrutarlo, vemos nuevamente, vaya juego el que esta haciendo el grupo comandado por Tim Schafer. Sera hasta el mes de Octubre, el dia 13 para ser mas exactos cuando este en nuestras manos. Brutal Legend es un juego que envuelve toda la mitología del metal, cuenta con una poderosa banda sonora de artistas de la talla de Judas Priest, Motorhead, Spinal Tap, Tim Skold, Black Sabath, y mas, es la conjunción de varios elementos perfectamente planeados y pensados. El humor de Jack Black es fenomenal, brinda diversion en todo momento haciendo que el juego a demas de ser brutalmente metalero sea sumamente divertido. Brutal Legend puede ser el proyecto que lanzara a la fama de forma masiva a Double Fine Productions y Tim Schafer.

> las criaturas son tan extrañas como Schafer nos ha acostumbrado

# ENTREVISTA CON TIM SCHAFER




**¿CÓMO SURGE LA IDEA DE CREAR UN JUEGO QUE ENVUELVE TODA LA MITOLOGÍA Y CULTURA DEL HEAVY METAL?**
Siempre he escuchado esta música desde chico, y siempre pensé que sería una gran idea plasmar esto en un juego porque no es una fantasía normal, por todo lo que engloba, es algo raro. Todo lo que pasa, con las cosas del demonio sería muy bueno y crear un badass game. Además de tener esa sensación de guerra entre el bien y el mal, la personificación del demonio, en un juego serial algo ya visto pero de forma diferente.

**HÁBLAME DE ALGUNOS DE LOS PERSONAJES MÁS IMPORTANTES DENTRO DE BRÜTAL LEGEND**
Eddie Riggs es el mejor roadie y siente que debió haber nacido en otra época, cuando la música era real, y tiene la fortuna de ir a este mundo del metal, de hecho son sus habilidades la que salvan el día de una banda, hace que la cosas no salgan mal, que todo funciones para la banda que esta a su cargo componiendo guitarras y chocando los escenarios. Es como el mayor fanático del metal. También esta Ophelia, es una hermosa mujer, guerrera que tiene un secreto u oculto sobre su pasado, secretos que se revelan durante el juego. Esta Lars, líder de la rebelión. Pero solo tiene unos cuantos, y por las habilidades del roadie Eddie esto esta por cambiar.

**¿CUÁL ES LA MEJOR PARTE DE BRÜTAL LEGEND?**
... La música, creo que posee un grandioso soundtrack, y la identidad que aporta Jack Black haciendo que le juego se siente demasiado bien en todos los aspecto, hay un equilibrio constante.

**¿CÓMO Y PORQUÉ LLEGASTE A LA DECISIÓN DE PERSONIFICAR A JACK BLACK COMO EDDIE RIGGS?, TOMANDO EN CUENTA QUE HAY UNA GRAN CANTIDAD DE ÍDOLOS DEL METAL QUE PUDIERON HABER OCUPADO ESTE ROL**
Por lo que ha hecho Jack, en películas como Escuela de Rock y Tenacious D, ambas tiene esta increíble cualidad del metal y llevarlo mas allá de la vida ordinaria, tiene actitud. Además posee una sinceridad sobre el amor de este personaje y la dedicación que tiene con su música, no hay nada irónico acerca de esto. Eddie puede lidiar con las ridículas cosas que pueden ser algunos aspectos del metal, pero también con la seriedad adecuada. Esto es lo que hace al juego atractivo, puede ser muy diferente para determinado público, pero también ser agradable por varias razones.

**¿BRÜTAL LEGEND ES EL JUEGO IDEAL PARA LOS FANÁTICOS DEL HEAVY METAL Y LOS VIDEOJUEGOS?**
Creo esa es la idea, esta hecho por gente a quien le importa, es como un concepto nuevo de juego, contiene la escena del metal, batallas épicas, el mal, oscuridad y soledad, todo lo que el heavy metal refleja, es un profundo tributo de esta música en general.

**MUCHOS SE PERDIERON GRIM FANDANGO,¿HAS PENSADO EN LLEVARLO AL DS?**
Me encantaría hacer cualquier cosa nueva con Grim Fandango, pero nadie más lo puede decidir, sólo yo, así que esta algo estancado en ese aspecto, pero me gustaría.

**¿TIENES PLANES DE LLEVAR PSYCHONAUTS PARA NINTENDO WII?**
Me encantaría, si tuviéramos un publisher interesado en hacerlo para Wii. Psychonauts es tan atractivo en su historia que sería bueno ir a las mentes de las personas y ver que sucede, hay mucha ideas nuevas así que tal vez podríamos hacerlo.

# STARCRAFT II
## HELL, IT'S ABOUT TIME

Por Orta64

Han pasado más de 10 años y la secuela del juego de estrategia competitivo por excelencia, Starcraft, parece estar cada vez más cerca de lo pensamos ¿Logrará el mismo éxito que su antecesor?

### MARZO 1998: EL INICIO DE UNA SAGA

En una época en que las PC's eran considerados un artículo de lujo a los que muy pocas personas tenían acceso en nuestro país, nuestro mercado nacional apenas iniciaba con la distribución de algunos juegos para esta plataforma gracias a que las unidades lectoras de CD-ROM empezaban a sorprendernos con nuevas tecnologías en animación digital. Al mismo tiempo los juegos estaban haciendo el salto de los 16bits en consolas como el SNES o Genesis a las plataformas que aprovechaban las bondades del CD-ROM como el Sega Saturn o el Playstation.

Entre diversos juegos de acción, disparos, simulación o deportes, el género de la estrategia en tiempo real o RTS empezaba a mostrar mayor interés en narrar una historia mientras nos enfocábamos en administrar recursos y unidades. Ubicándonos en una realidad alternativa en pleno siglo 21, la sobrepoblación humana está afectando a todos los gobiernos en nuestro planeta y estos deciden erradicar a todo ser no grato que existe, asesinos, mutantes y otras creaturas al espacio exterior para que se encarguen de colonizar otros planetas.

## Wings of Liberty será el primero de tres juegos en salir y se enfocará en los Terrans

Muchos años más tarde la raza humana realiza su primer contacto con la raza Protoss, seres capaces de utilizar energía psíonica combinada con tecnología muy avanzada para los humanos y con los Zergs, que estaban invadiendo colonias y planetas que los Protoss destruían para evitar la propagación de estos aliens insectoides causando una guerra entre los cruzada entre estas 3 razas por todo el espacio.

Posiblemente no se te hará una gran historia, pero en esos años fue algo muy novedoso que lograron posicionarlo como uno de los mejores RTS con una historia sólida, pero esto sólo era una de las cosas que hicieron grande a este juego pues de nada serviría una historia muy elaborada si el gameplay no está balanceado.

> Nuevas unidades reemplazarán a otras o sufrirán modificaciones

**En Corea del Sur existen jugadores profesionales dedicados totalmente a jugar Starcraft, patrocinados por compañías y es muy probable que se repita esta historia con este título.**

El terreno sufrirá modificaciones durante la campaña, mantente alerta <

**JUEGO DE CAMPEONATO**

Para poder brindar la mejor experiencia multiplayer en línea hablar de banda ancha, Wi-Fi o cualquier otro conjunto de redes actuales no existían y para jugar con personas alrededor del mundo era un poco complicado pues debías conocer su número I.P. para jugar conectarte y la opción más cómoda para muchos era hacer reuniones Lan Party donde todos llevábamos nuestras PC's y conectábamos por medio del cable ethernet a un pequeño concentrador para enlazarnos en partidas locales.

Como estos métodos de conexión no eran los mejores para su época, Blizzard lanzó en 1997 su propio servicio online para sus juegos de tal forma que sólo tenías que preocuparte por tu nick o sobrenombre y en algunos casos tus estadísticas, todo esto sin ningún costo y con la gran ventaja, para Blizzard, de llevar un estricto control de las claves de cada jugador ya que con estas demostrabas que tenías en tus manos un producto original y evitabas la piratería.

Una vez establecida la base de todos los juegos online que se realizarían en Starcraft, los modos de juego establecidos eran Skirmish o como se conoce popularmente "Todos contra Todos", Rey de la colina, y Capturar la Bandera. Gracias a que la calidad del servicio era muy buena, esto pudo facilitar la organización de torneos a grandes escalas que fueron ganando popularidad día con día a tal grado que ahora podemos ver excelentes jugadores patrocinados por diferentes compañías, especialmente en países como Corea del Sur, quienes dominaron durante el torneo de la Blizzcon 08 que se realizó el año pasado.

## Adaptar los gráficos 2D a 3D no ha sido una tarea fácil de lograr

**AÑO 2009: EL SALTO AL 3D**

Después de haber anunciado oficialmente el lanzamiento de Starcraft 2 a 10 años de haber publicado la primera parte. No era difícil imaginar que Blizzard tendría una tarea muy difícil al adaptar todas las bondades que nos ofrecían todas las unidades, perfectamente balanceadas para evitar desventajas o superioridad de una raza sobre otra pues no es lo mismo trabajar con sprites en 2D y lidiar con los problemas de colisión entre estos y los gráficos en 3D donde la dificultad de programación es más complicada y el cuidado que se debe tener al programar todos los elementos y unidades en pantalla así como las texturas, Inteligencia Artificial, física de de los objetos, entre otras cosas.

Afortunadamente podemos decir que desde la versión que se mostró en la Blizzcon 08 a la versión beta que se pondrá disponible en algún momento veremos un avance significativo en todos los aspectos.

LA HISTORIA CONTINUA

Blizzard no escatimará recursos en traernos una historia muy rica y detallada y por eso cuando se anunció que la historia se dividiría en 3 capítulos siendo Wings of Liberty el primero de ellos basado totalmente en las unidades Terrans la gente pensaba que el juego no estaba bien planeado y se frustró con esa noticia, pero la verdad es que esta no era la intención sino que están cuidando cada detalle de esta que para la campaña de estas unidades estarán disponibles de 26 a 30 misiones aproximadas, más que suficiente si consideramos que muchos juegos del mismo género tienen la misma cantidad de misiones por lo que tendremos una campaña de más de 90 misiones en total

Como secuela que es, la historia comprenderá unos años después de haber terminado Starcraft Brood War por lo que veremos a algunos personajes conocidos pero fielmente representados gracias al motor gráfico utilizado, creado por ellos mismos Nuevas unidades de batalla.

Obviamente el recrear con mucho cuidado y detalle cada unidad que ya conocíamos en el Starcraft Original tendremos neuvas unidades a nuestra disposición por cada raza, cabe aclarar que a pesar de que la campaña está enfocada totalmente desde la perspectiva de los Terrans, en las partidas multiplayer tendremos acceso a cualquiera de las 3 razas que ya conocemos.

## La historia continúa 4 años después de Brood war

Las nuevas unidades que estarán integrándose a la flotilla de cada raza tenemos a las Mules, Thor, Marauder y Medivacs para los Terrans, Roaches, Banelings, Cprrupters y Mantaslisk del bando de los Zerg y finalmente los Nullifiers, Colossi, Phoenix y Stalkers en la facción Protoss.

Aquí debo hacer la aclaración de que los nombres pueden ser diferentes en la versión en español y pueden sufrir cambios en su traducción y si te preguntas que pasó con las unidades ya conocidas por todos están siendo modificados para mantener el balance que conlleva interactuar en nuevas áreas contra nuevos enemigos y probablemente no veremos algunas unidades pues serán reemplazadas por las nuevas.

Hasta ahora puedo decir que estén tranquilos ya que Blizzard está haciendo un muy buen trabajo de acuerdo a lo que nos han mostrado, créanme que no estarán decepcionados y créanme que bajo el sistema Battle.net que se encuentra en su versión 2.0 tendrán uno de los mejores juegos para torneos jamás creado hasta la fecha.

Agradezco a nuestra ex compañera Susana Monroy (Sux) y a Bob Colayco por su apoyo para realizar este previo con imágenes exclusivas para todos los lectores y seguiremos al pendiente para poder disfrutar lo antes posible esta secuela.

# ENTREVISTA CON CHRIS SIGATY LEAD PRODUCER

**HEMOS VISTO QUE LA INFORMACION QUE HAN PUBLICADO HASTA AHORA HA SIDO MUY LIMITADA ¿CUÁNTO MATERIAL HEMOS VISTO HASTA AHORA CON RESPECTO A LO QUE SERÁ EL PRODUCTO FINAL?**

En relación al contenido multiplayer hemos revelado todas las estructuras, unidades y habilidades de cada raza y mientras hacemos ajustes toda la información está disponible. Para la campaña hemos mostrado una pequeña parte de la historia, queremos que puedan tomar decisiones durante las misiones para que la experiencia sea única.

**MUCHAS PERSONAS CONTINÚAN PENSANDO QUE SUS PC'S DEL 2003 PODRÁN JUGAR SC2 ¿QUÉ HARDWARE PODRÍAS RECOMENDAR PARA JUGARLO?**

No hemos publicado los requisitos mínimos del juego pero podemos asegurar que necesitar una tarjeta de video que soporte Pixel Shader 2.0.

**¿QUÉ PODRÍAS CONTARNOS SOBRE LOS MODOS MULTIPLAYER? ¿TENDREMOS A NUESTRA DISPOSICIÓN UN EDITOR DE MAPAS SIMILAR AL QUE USAMOS EN EL STARCRAFT ORIGINAL?**

Planeamos incluir un poderoso editor de mapas con Starcraft 2. Apoyamos demasiado el contenido adicional y lo disfrutamos mucho, un ejemplo claro es DOTA.

**AHORA QUE HAN TRASLADADO EL GAMEPLAY A LOS AMBIENTES EN 3D ¿VEREMOS ESCENARIOS DESTRUCTIBLES O ALGÚN SISTEMA DE FÍSICAS COMO HAVOK O PHYSX?**

Muchos efectos visuales y explosiones utilizarán las bondades de Havok, pero estamos intentando mantener un balance creando efectos. Para los terrenos destructibles agregaremos rocas y barreras en algunos mapas que permitirán atravesar mapas o expandir las bases de los jugadores.

**MUCHAS PERSONAS SE HAN QUEJADO SOBRE LA IDEA DE VENDER SC2 EN 3 VERSIONES DIFERENTES DEBIDO AL MODO DE CAMPAÑA ¿SE TOMARÁN MUCHO TIEMPO EN DESARROLLAR CADA UNO DE ESTOS "JUEGOS"?**

Parece que hay un poco de confusión sobre esto. Lanzaremos tres productos, el primero presentará el modo multiplayer con todas las razas y su armamento además de incluir la campaña completa enfocada en Jim Raynor y la raza Terran. Los siguientes productos se enfocarán en Kerrigan y Zeratul para los Zerg y Protoss respectivamente además de incluir contenido adicional para el multiplayer.

**ENCONTRAMOS IMÁGENES ESCONDIDAS EN ALGUNOS AVANCES ¿TIENEN ALGÚN PROPÓSITO?**

Agregamos estas imágenes como "easter eggs" para diversión de nuestros fans.

**¿QUÉ TIPO DE OPCIONES VEREMOS EN SCII USANDO BATTLE.NET 2.0? (LOGROS, SERVIDORES, ETC)**

Aún no estamos en el momento indicado para discutir las opciones y funcionalidad en Battle.Net les informaremos muy pronto.

**¿CÓMO PLANEAN ADAPTAR ESTE JUEGO A LOS NUEVOS CAMBIOS EN LOS RTS? CONSIDERANDO QUE JUEGOS COMO DAWN OF WAR 2 NO UTILIZA LA MECÁNICA BÁSICA DE ESTE GÉNERO Y SE ENFOCA MÁS EN LA ACCIÓN?**

Existen otros juegos maravillosos en el género que prefieren minimizar el impacto de la administración de recursos pero creemos que el género es lo suficientemente amplio y diverso para soportar....

> Starcraft II ampliará y mejorará todo lo que hizo grandioso a su antecesor.

# ELECTRONIC ARTS EUROPEAN SHOWCASE

Por Claudio

Londres fue la sede del Elecronic Arts Showcase, evento en el cual mostraron los títulos que pronto estarán en el mercado. Varios de llos son muy esperado por la comunidad mientras que otros no tanto, hay títulos para todos los gustos, pero las cartas más fuertes son lo que se llevan un evento como este. La ciudad de Hammersmith en el edificio llamado The Ark fue la sede para un día con presentaciones, demostraciones y pruebas de juegos tan importantes y de los que ya se hablen la industria, me refiero a Dantes Inferno, Dead Space Extraction, Brutal Legend, Fight Night Round 4 por mencionar entre los más atractivos. Este magnifico y bien realizado evento culminaba al día siguiente con la presentación de FIFA 10. No podemos decir nada aún al respecto así que no guardaremos todo respecto a FIFA, pero tenemos todo lo que ocurrido en el edifico The Ark.

Miércoles 21 de Abril 12:00 horas, inicia de manera oficial EA Showcase con una platica por parte de Peter Moore Presdente de EA Sports habló sobre los grandes éxitos que han logrado sus títulos en el tiempo y como EA hoy en día es la franquicia numero uno en el desarrollo de títulos de deportes y como buscan tomar nuevo caminos y captar nuevo público con los juego que estaban presentes en dicho evento.

1:00 pm de la tarde, terminan las presentaciones y estamos listos para probar, jugar y observar todo acerca de los juegos. Aquí comienza la gloria de todo gamer, jugar títulos antes que nadie. Esta es toda la información.

# SPORE HERO

**ASSITANT PRODUCER:** Mathieu Cote
**CONSOLA:** Wii
**FECHA DE SALIDA:** 4Q 2009

Aprovechando el éxito que tuvo Spore en su lanzamiento para PC, pronto, este título tendrá su versión para el Wii. La historia comprende el defender del mal al planeta y a todos los que puedas. Al parecer, una fuerza y raza extrañas han llegado al planeta, tu misión es crear a tu personaje y combatir a cuantas bestias malignas puedas paras. La pelea de los personajes será de acuerdo a las habilidades y características del personaje. Puedes completar misiones, algunos acertijos, además de usar más de 250 elementos para usarlos en tu criatura y hacer que ésta evolucione. Si jugaste este título en la PC, tal vez sería buena idea echarle un vistazo cuando salga la versión para Wii. De lo contrario, nunca es tarde para adentrarse al mundo de Spore.

## CREA TU CREATURA PARA SER UN HÉROE AHORA EN EL WII

# DANTE'S INFERNO

**PRODUCTOR:** Jonathan Knight
**CONSOLA:** PS3
**FECHA DE SALIDA:** 2010

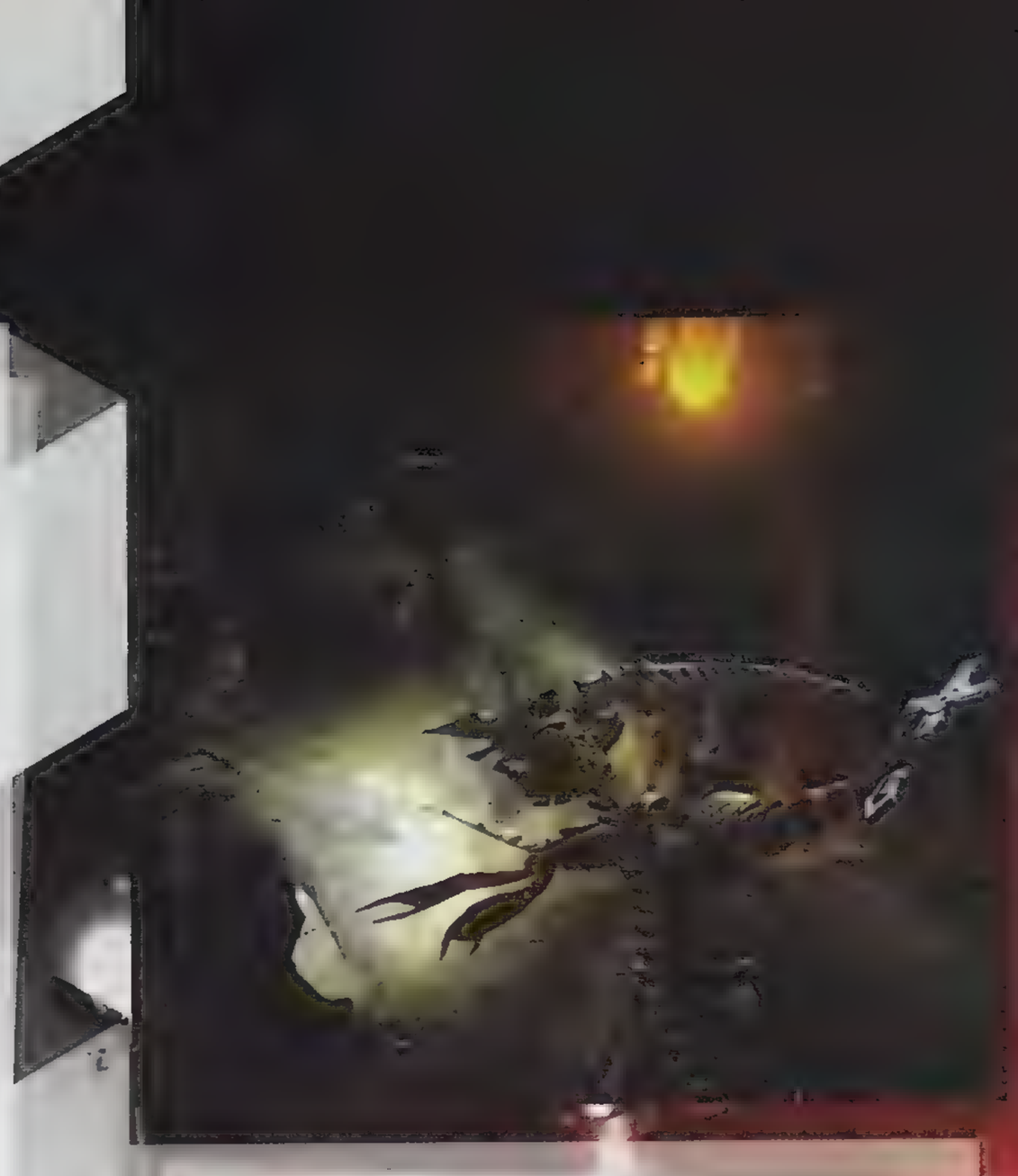
Me parece una gran idea que una de las obras literarias más importantes en la historia haya sido llevada a un videojuego. Altas eran mis expectativas sobre este juego, y estaba deseoso de verlo y jugarlo. Tengo que decir que el cuidado o, mejor dicho, la protección sobre este juego era única: estaba más que prohibido tomar video y mucho menos fotografías, el personal estaba realmente preocupado de que se fuera a mostrar algo acerca de su as bajo la manga: Dante's Inferno.

La demostración era de un nivel completo, Dante posee un arma en forma de oz, como se mostró en el tráiler. Con ésta aniquila a sus enemigos, los parte a la mitad, hace una maniobra para colocarse por encima de un demonio, y realizando adecuadamente una secuencia de botones, puede arrancarles la cabeza por completo. El juego continúa en desarrollo, así que esto era un simple demo al que tuvimos acceso y que era el más solicitado, había que soportar una larga espera para poder jugarlo, pero valía la pena. Todos queríamos jugar con Dante y matar un par de demonios. La pelea final del demo era en contra del jefe del primer nivel, llamado Limbo. Recordemos que la novela está integrada por nueve círculos, el limbo es el primero de ellos, así que podemos esperar un juego largo, que recorrerá el infierno en cada una de sus etapas.

## "... LA DIRECCIÓN DE ARTE ES IMPRESIONANTE, ESTÁ MUY BIEN LLEVADA A CABO..."

El demo mostraba algunos errores, ciertos detalles entendibles. La reacción del personaje se siente bien, la sensibilidad en los movimientos es de lo mejor y las secuencias de combate son la parte más notable, nos muestran a un Dante volando en el aire para colgarse de la mano de un jefe, el cual, tras caer al suelo, es golpeado brutalmente con su arma. Los rasgos y detalles muy parecidos a Kratos de God of War son notorios, aunque hacer algo completamente diferente me parece una de las tareas más difíciles, tomando en cuenta que God of War vino a revolucionar en ese aspecto a los juegos de acción.

Estoy realmente ansioso de poder ver y jugar un par de niveles más de este juego, seguro en el E3 tendré la oportunidad de hacerlo. La dirección de arte es impresionante, está muy bien llevada a cabo. Es una realidad que tuvieron que modificar la historia para poder llevar acabo el desarrollo de Dante's Inferno. Entrevistamos al productor del juego para que nos explicara a fondo algunos detalles.



**CONSOLA:** PSP
**FECHA DE SALIDA:** 2010

Vaya noticia la que nos llevamos en la conferencia de Dante's Inferno sobre la salida de la versión para el PSP. Lleva apenas 4 meses de desarrollo por parte de EA Redwood Shores y Artificial Mind and Movement. Quizás lo más importante sea que no es un juego o historia diferente al del PS3, se puede pensar que es una secuela o algo por el estilo, es un port; así que esperemos toda la acción y fantasía del original en la portátil de Sony. El demo que mostraban era una versión beta en su etapa de inicio, por lo tanto tenía algunas fallas y no estaba terminado por completo, ni siquiera un nivel. Desafortunadamente, uno no podía jugarlo, era una demostración en la cual nos explicaban lo poco que se podía apreciar en esta versión beta y las características que tendrá. Básicamente, buscan ofrecer la misma experiencia del juego para consola en el PSP, explotando al máximo la capacidad gráfica de esta portátil. Esperemos que así sea.

# ENTREVISTA CON JONATHAN KNIGHT

## DANTE'S INFERNO LUCE INCREÍBLE, MUCHOS HEMOS LEÍDO LA NOVELA, ¿CÓMO SURGE LA IDEA DE ADAPTARLO A UN VIDEOJUEGO?

La primera idea era crear un juego que estuviera bajo el concepto de lo que sucede más allá de la vida real, queríamos hacer algo que involucrara lo malvado, algo donde estuviera de por medio el infierno. Esa era la idea, así que empezamos una investigación para llevarlo a cabo. Tuve que leer la novela, y esto me permitió darme cuenta de que su visión acerca del infierno es tan clara y específica. Creo que fue el primer autor de fantasía genial, y la descripción que tenía del infierno fue muy útil. No hay nadie más que tuviera una forma tan única de visualizar el infierno como Dante Alighieri, razón por la cual tardó más de 20 años componiéndola. Se me ocurrieron dos ideas: la primera, no hay forma de que mi versión sea más auténtica que la obra, había que hacer esta obra. La segunda es que los videojuegos ahora están incursionando en la mitología, literatura, leyenda y eso ha funcionado, así había que plasmar esta idea.

## ¿QUÉ MODIFICACIONES TUVIERON QUE HACER PARA PODER CAPTAR LA ESENCIA DE LA NOVELA EN UN SÓLO JUEGO? AUNQUE PUEDO IMAGINARME QUE HABRÁ UNA SECUELA

Por el momento no estamos planeando una secuela, ese derecho hay que ganarlo primero, aunque me encantaría ver una trilogía de Dante's Inferno. Es cierto, hay mucho más en el poema que en el juego, tuvimos que hacer algunas modificaciones, pero siempre buscando lograr lo más importante, que era representar las ideas claras, así como los personajes y los círculos del infierno tal y como lo cuenta el autor. No hay una historia como tal, es una descripción de lo que ve y me parece que eso era una razón para hacerlo, hay mucha acción. El primer reto fue explicar la historia de amor, Dante amaba a Beatriz, había que plasmarlo inteligentemente, sobre todo, por la incursión de Lucifer.

## HÁBLAME ACERCA DE LA VARIEDAD DE ENEMIGOS EN DANTE'S INFERNO

En esta clase de juegos, sabes que es muy importante esta característica, por lo tanto, trabajamos intensamente para crear un elemento único en cada escenario y personajes. Sólo puedo hablar del primer nivel, que es el Limbo, en éste habrá una clase variada de demonios, a los que puedes montar y controlar, o destruirlos simplemente; hay unos bebes con navajas en sus brazos. Esta idea proviene de que cuando los niños que no eran bautizados iban al infierno, algo muy loco. En cada círculo del infierno se introducen nuevos enemigos, habrá muchos jefes también.

## ESDE TU PUNTO DE VISTA, ¿QUÉ ES LO MEJOR DE DANTE'S INFERNO?

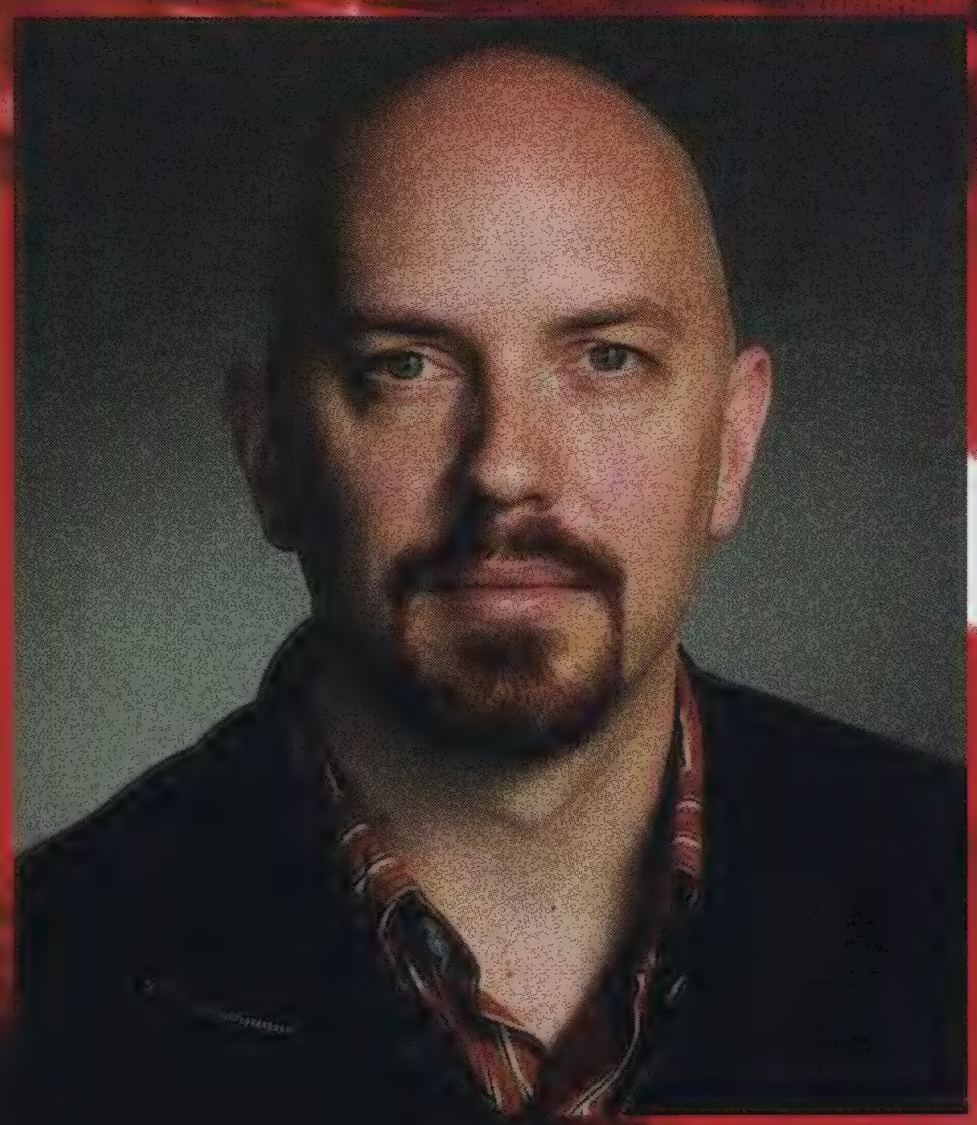
Es difícil escoger una opción, así que iré por dos, la primera es que tuvimos la oportunidad de llevar una obra literaria a un videojuego, las personas están ansiosas por conocer más acerca de la vida de Dante y esto los obliga a leer la novela y tener mayor cultura. La segunda es que es un juego adaptado tiene un sistema de combate increíble, la capacidad de respuesta del personaje es única, te sientes muy conectado con el control. Es un juego de acción impresionante.

## ¿TIENES PLANEADA YA ALGUNA FECHA DE SALIDA?

No aún no, sólo sabemos que será en el 2010

## ¿ES DANTE'S INFERNO EL INICIO DE UNA NUEVA VÍA O FORMA DE INSPIRACIÓN PARA CREAR VIDEOJUEGOS, BASADOS EN UNA OBRA LITERARIA?

Creo que en la industria hay tantas plataformas, clases de juego, y muchos tienen una sólida historia. Me parece una gran idea echar un vistazo a la literatura para crear un proyecto que resulte interesante. El jugador siempre se merece lo mejor, así que puede ser una opción magnífica para todos.



# DEAD SPACE EXTRACTION

**PRODUCTOR:** Steve Papoutsis
**CONSOLA:** Wii
**FECHA DE SALIDA:** Octubre 2009

El mes antepasado incluimos en la sección de previos información al respecto.Desafortunadamente, no podía jugarse, ya que sólo era una demostración por parte del equipo a cargo. Es un rail shooter que luce bastante, bastante bien gráficamente. El jugador tiene la misma experiencia que en el título original que salió en noviembre del año pasado. Puedes desmembrar a tus enemigos para disminuir el daño en su ataque, los packs de stasis son vitales para agarrar lo que te encuentres a una larga o corta distancia. La delgada línea azul que muestra el camino a tomar fue incluida, y te servirá para escoger alguna de las vías a través de las cuales te sumergirás en el terror dentro y fuera de la nave Ishimura. Cuenta con una gran variedad de armas, un estupendo sonido, que es de lo más atractivo del juego. Voltea, apunta, dispara, desmiembra, cambia de arma.

El ritmo del juego es algo en lo que cuidadosamente pusieron énfasis: estás de lo más tranquilo explorando un territorio y súbitamente cambias a un estado de alerta y a tu alrededor está completamente oscuro, con muchas criaturas atacándote. Puedes hacer que el tiempo vaya más despacio y dispararles en puntos estratégicos y cambiar a un arma más poderosa rápidamente para causar un daño mayor. Dead Space Extraction luce genial y promete ser un serio contendiente de los rail shooter para Wii. Si jugaste el primer título, no puedes perderte éste. Le hicimos un par de preguntas a Steve Papoutsis, el Senior Producer del juego, para saber un poco más acerca de Dead Space Extraction.

**"...EL RITMO DEL JUEGO ES ALGO EN LO QUE CUIDADOSAMENTE PUSIERON ÉNFASIS..."**

# ENTREVISTA CON STEVE PAPOUTSIS

### ¿POR QUÉ DECIDISTE HACERLO EN PRIMERA PERSONA?

Lo decidimos porque queríamos crear un juego completamente nuevo para el Wii. Queríamos crear una experiencia visual nueva y única. Algo que siempre ha caracterizado a la franquicia de Dead Space es lo visual y la atmósfera de terror, así lo decidimos. Queríamos maximizar la experiencia de lo que se ve en pantalla. El miedo es lo más importante.

### ¿CUÁL FUE LA PARTE MÁS DIFÍCIL EN EL DESARROLLO DE DEAD SPACE EXTRACTION?

El intentar adaptar los controles al sistema, en el original teníamos un control tradicional y para el Wii, teníamos que hacer algo completamente nuevo al incursionar en esta consola. Queríamos lograr hacer divertido y atractivo el uso del Wiimote y el Nunchuk.

### ¿POR QUÉ DECIDIERON HACER DE DEAD SPACE EXTRACTION UNA PRECUELA?

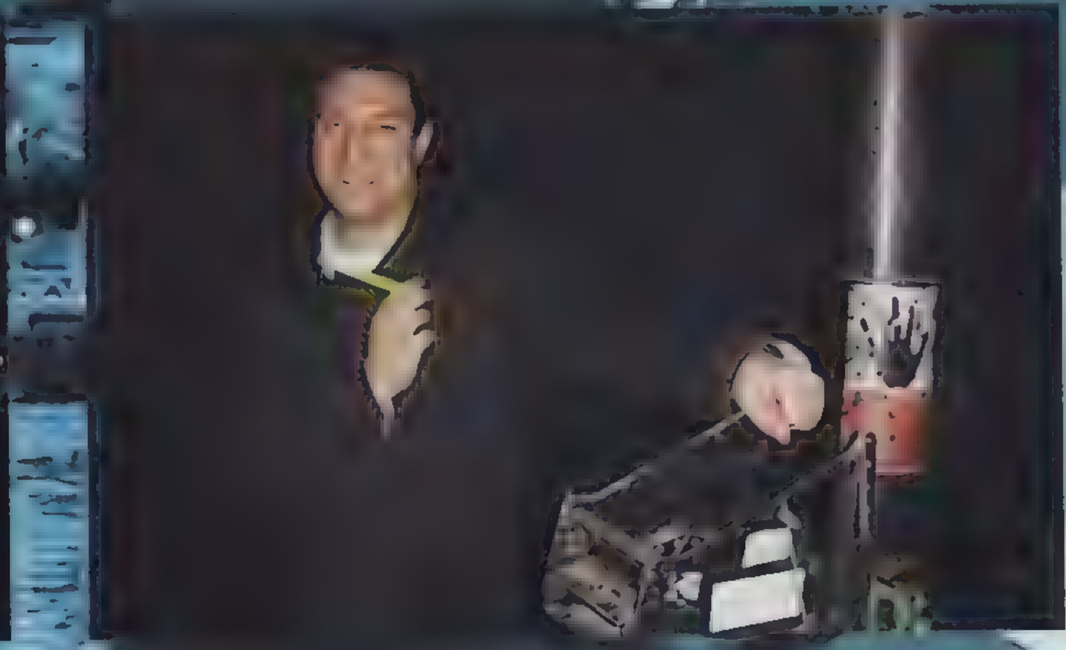
Porque había mucha historia por contar, y pensamos que si ya teníamos el cómic, el filme animado y el juego de deadspace, necesitábamos crear algo nuevo. Hay mucha historia sin contar todavía. Por esta razón tomamos la decisión de hacerlo una precuela.

### ¿QUÉ PUEDE ESPERAR EL JUGADOR DE ESTE NUEVO TÍTULO?

Puede esperar nuevos personajes, nuevas armas, nuevos jefes, nueva historia, una divertida y fácil experiencia de modo cooperativo, y una nueva experiencia que permite a los nuevos jugadores de Dead Space identificarse rápida y fácilmente con el juego.

### DEAD SPACE SE HA CONVERTIDO EN UNA SAGA, ¿ESPERAMOS VER ALGO PARA UNA PORTÁTIL? Y, DE SER ASÍ, ¿TENDRÍAS PREFERENCIA SOBRE ALGUNA?

¡Sería genial! No hay algún plan todavía, pero es una genial idea. Me gusta cualquiera de los sistemas, así que no importa. Quiero enviar un saludo a México, y Viva Dead Space Extraction.



# DRAGON AGE: ORIGINS

LEAD DESIGNER: Mike Laidlaw
CONSOLA: XBOX 360, PS3 y PC
FECHA DE SALIDA: 4Q 2009

Dragon Age Origin es un título RPG, como todo clásico juego de este género reune los elementos para considerarse como un RPG atractivo para finales de este 2009, no sólo para los usuarios de PC, ya que el juego también está planeado para el XBOX 360 y el PS3. Tiene un estilo similar a Dungeons and Dragons y pudimos jugar un pequeño demo para PC, en una sala ambientada al estilo del juego con sillas, mesas enormes un platon de frutas artificiales y candelabros. Para seleccionar a un jugador debes elegir una clase, existen varias guerreros, los cazadores, los magos y más La opción de cambiar de jugador simultaneamente es de lo mejor, la historia que abarca a cada personaje cambia por la toma de decisiones. BioWare, compañía al frente del desarrollo de este juego, es bien conocida por crear Neverwinter Knights y MassEffect.

Dragon Age Origins está planeado para salir a finales de este año. Con una historia cautivadora de fantasía, múltiples personajes, criaturas y enemigos, este juego promete ser más que una simple promesa de RPG. Sabemos de lo que Bioware es capaz de hacer y la prueba es Mass Effect, por lo tanto, es una especie de garantía de que será un título a seguir. Esperaremos a que revelen más información al respecto de la versión para consolas. El arte de la guerra, el uso de la magia y los caminos a tomar en tu vida como guerrero determinarán el destino de la raza humana. Una aventura épica está por descubrirse en Dragon Age Origins.

**"...ESTE JUEGO PROMETE SER MÁS QUE UNA SIMPLE PROMESA DE RPG..."**

**"...ES UN PRODUCTO QUE HA SIDO DESARROLLADO POR EXPERTOS EN FITNESS..."**

# EA SPORTS ACTIVE

PRODUCER EXECUTIVE: David MacCarthy
CONSOLA: Wii
FECHA DE SALIDA: Mayo 22 2009

Más alla de ser un videojuego, este título es un producto que ha sido desarrollado en colaboración con expertos en fitness y acondicionamiento físico, bajo el concepto de reunir varios elementos tales como la familia, la primicia de inculcar la disciplina del ejercicio a todos, deportes, etc Todo esto, para un beneficio físico que es factor vital en todo ser humano La rutina de ejercicios es apta para todo tipo de personas, consta de trotar, hacer sentadillas, golpear un saco de arena y muchas actividades más La caja o paquete viene con un par de cuerdas para algunos ejercicios, así como una ligera y pequeña bolsa para sostener el nunchuk de acuerdo al ejercicio que lo requiera

Me parece genial poder hacer ejercicio en tu casa bajo instrucciones tan claras y precisas como las que ofrece EA Sports Puedes obtener la información real de la quema de calorías al finalizar el ejercicio y entrar a un reto de 30 días, en el que diario realizas un ejercicio diferente para llegar a una meta final de perdida de kilos Con más de 25 diferentes ejercicios, EA Sports Active es un producto diseñado para todo aquel que quiera comenzar a ponerse en forma, pues nuca es tarde, y reunir a la familia o amigos, para divertirse haciendo un poco de ejercicio. Estamos en una época en que las compañías desarrolladoras han comenzado a fijarse en la salud del consumidor y obviamente en captar nuevo mercado también, esto es un claro ejemplo de ello EA incursiona en este ámbito con Sports Active

# FIGHT NIGHT ROUND 4

**Dean Richards**
**XBOX 360 y PS3**
**Junio 30 2009**

Fight Night Round 3 fue bueno, así que después de ver el trailer que mostraron semanas atrás, sabía que aquí iba a tener la oportunidad de jugarlo y comprobar lo bueno que un juego de box puede llegar a ser. México es un país que sabe, conoce y gusta de este deporte, pero llevarlo a un videojuego puede resultar difícil. Con emoción me subí a un ring como lugar ambientado donde estaba el juego, escogí a Mohammed Ali contra Mike Tyson. ¡Wuaw, la física del juego es impresionante! Te brinda una experiencia única. EA Canada es quien está a cargo de su desarrollo. De acuerdo a lo dicho en la conferencia, revelaron que tuvieron mucho cuidado en plasmar a los boxeadores con cada una de sus capacidades y debilidades para hacerlo más realista. Las diferencias entre cada jugador tanto físicas como técnicas son la clave para derrotar a tu enemigo. ¿A que me refiero? Si un boxeador gusta de golpear por dentro, la estrategia del oponente será adaptarse a este estilo o por el contrario atacarlo, y esquinarlo para cambiar su táctica.

El golpeo luce más real que nunca, no es fácil y nada rápido ganar una pelea, especialmente contra peleadores de talla internacional como Tyson, Ali, Paquiao, Holyfield, Marciano, Chavez y más. Fight Night Round 4 cuenta con una lista de más de 40 peleadores de todas partes del mundo, es la más grande de cualquiera de los títulos anteriores. Un juego como Fight Night Round 4 posee los argumentos adecuados para calificarse por excelencia como el mejor juego de box que existe, y que tendremos en poco tiempo en nuestras manos. Es el juego ideal, y más realista para los amantes de este deporte. No podemos esperar para simular las peleas con alguno de los boxeadores mexicanos, y lo mejor de todo es que contará con un sistema en línea que te permitirá pelear por el campeonato mundial. Esto quiere decir que un contendiente, campeón de México, puede pelear contra el campeón de algún otro país y disputarse el título mundial, así que suena bastante bien. Pero quisimos tener la opinión del experto, así que entreviste a Dean Richards productor del Fight Night Round 4.

# ENTREVISTA CON DEAN RICHARDS

### ¿QUÉ FUE LO MÁS IMPORTANTE QUE BUSCABAN LOGRAR AL DESARROLLAR FIGHT NIGHT ROUND 4?

Nuestro mayor reto fue cómo innovar con un gran y nuevo producto después de lo que logró el tres. Por el otro lado, necesitábamos pensar en cómo íbamos a lograrlo, queríamos brindar la mayor experiencia y la más auténtica. Haciéndolo nos dimos cuenta de que podíamos capitalizar algunas cosas del tres. Teníamos ya el motor gráfico del tres. Todo esto surgió tras observar la pelea de Margarito contra Shane Mosley, fue estupenda y tomando en cuenta esto, llegamos al punto de que necesitábamos estudiar la técnica de cada boxeador profundamente, necesitábamos los modelos y movimientos y es como fue posible lograrlo. Tenemos la estrategia como factor clave, además de tener una animación increíble, la física es parte de la innovación de este nuevo Fight Night Round 4. De hecho, hablamos con Shane Mosley cuando vino a Canadá para hacer un poco de PR y nos comentó que en la pela contra Margarito lo estudió y cambió su estrategia, esa fue la clave para derrotarlo. Esto es lo que queríamos poner en el juego, más allá de lanzar golpes, la estrategia es lo más importante de cada pelea, y eso nunca ha estado en un juego de box. Esto lo hace diferente.

### ¿QUÉ BOXEADORES MEXICANOS ESTÁN EN LA LISTA?

Contamos con varios, por ejemplo está Julio César Chávez, Morales, Barrera y más. Tenemos entre 46 y 48 peleadores, es fantástico, es una lista grande. México es parte importante en este deporte, es una tradición ahí. Es impórtate tener la mayor cantidad de boxeadores que podamos.

### ¿QUÉ TAN DIFÍCIL ES CONVENCER A LOS BOXEADORES DE SER PARTE DEL JUEGO?

Eso depende de las expectativas que tenga el juego, tenemos a leyendas como Ali, Marciano, De la Hoya, siempre intentamos tener a todos y a veces no podemos lograrlo, es por esto que ofrecemos la opción de crear un boxeador con las características que cada uno desee, de hecho, escuchamos a los jugadores para saber a quién quieren ver o tener en el juego. Por supuesto, siempre existe el contenido a descargar, ya que nunca puedes firmar a todos, por lo tanto nunca sabes quién podrá ser el siguiente que se incluya en el juego.

### ¿QUÉ NOS PUEDES DECIR ACERCA DEL MODO EN LÍNEA?

La opción en línea es muy importante para nosotros, tenemos la modalidad de World Championship, en la cual puedes disputar el título con alguien de otro país, el campeón de México contra el campeón de Filipinas, esto basado en las habilidades del jugador, el motor lo detecta y es así como empata la pelea.

# DIVERSIÓN Y SENSIBILIDAD AL ALCANZE DE TUS MANOS

## GRAND SLAM TENNIS

**PRODUCTOR:** David McCarthy
**CONSOLA:** Wii
**FECHA DE SALIDA:** Junio 26 2009

Comenzaré por decir que John McEnroe y su estilo de juego están en este título. Utilizando el Wii MotionPlus, el juego es rápido, estilizado, pero, sobre todo, posee una sensibilidad muy agradable para el jugador, requiere de un par de juegos para comenzar a acostumbrarte a esta capacidad, que, sin duda, es lo más importante.
Tu muñequeo, así como tus movimientos, serán clave. Además, el juego cuenta con un roster amplio de jugadores reales de talla internacional como Fernando Nadal, Roger Federer, las hermanas Williams, Boris Becker, Maria Sharapova y más. También cuenta con las licencias de torneos como el abierto de Australia, el abierto de Estados Unidos, Roland Garros y Wimbledon. Grand Slam Tennis es uno de los pocos juegos que incluirán en su paquete el Wii Motion Plus, desafortunadamente, esto sólo se tiene contemplado hasta el momento para Europa. Esperemos que también sea lo mismo por acá. Grand Slam Tennis pone la raqueta en la palma de tu mano, incrementa la sensibilidad, brinda una experiencia genuina, muy divertida y competitiva. Es simplemente genial ver a una leyenda como McEnroe diciendo: "You Cannot Be Serious".

## NEED FOR SPEED SHIFT

**PRODUCTOR:** Jesse Abney
**CONSOLA:** XBOX 360 y PS3
**FECHA DE SALIDA:** Septiembre 2009

Estaba ansioso por jugar y ver con mi propios ojos los nuevos títulos de Need for Speed, ya que soy fan de los juegos de autos. Hace un par de meses se mostró el primer tráiler de Shift, donde se apreciaba un estilo más realista. Slightly Mad Studios, ubicado en Londres, es el encargado del desarrollo. Tan pronto pude, me senté y jugué el demo que tenían. Bajo la asistencia de uno de los desarrolladores, me explicaron algunas de las nuevas características del juego, pero en especial el nuevo estilo que buscan lograr con la línea Shift. El modelado de los autos está bien trabajado: los reflejos, las luces; hasta el momento han hecho un estupendo trabajo. En cuanto al sonido, es de lo más innovador que posee. El sonido del motor retumba en los odios y las diferentes vista que ofrece son las básicas, aunque la vista en primera persona, es decir, dentro del automóvil, brinda una experiencia muy interesante y adictiva.

El exceso de velocidad, así como los choques, son captados de una forma tan intensa que mantiene al jugador enfocando su atención en todo momento. El daño de los autos es exterior e interior, y rápidamente notas los que afectan su desempeño. Faltan todavía varios meses para que podamos ver este nuevo título de Need for Speed, que, estoy casi seguro, atraerá la atención de los jugadores que buscan una opción nueva en los juegos de autos, con los elementos de una verdadera competencia. Need for Speed: Shift da un aire de frescura y de renovación en la saga.

# LA EVOLUCIÓN NOTABLE DE UNO DE LOS GRANDES DE AUTOS

# THE SABOTEUR

**Tom French**
**PS3 y XBOX360**
**Por confirmarse**

Inspirado en algunas de las películas clásicas de guerra más importantes de la historia, y personajes de acción de Hollywood para el protagonista, de acuerdo a las declaraciones del productor del juego, Tom French; The Saboteur es un juego que intentará gustar a los amantes de los juegos de espionaje, pero también a los amantes de los TPS. La primicia del título es un Sandbox con un personaje de origen irlandés llamado Sean Devlin; busca una venganza personal en contra de los nazis ubicados en la hermosa ciudad de París. Sean es un piloto de carreras y posee las habilidades para pasar desapercibido entre los nazis con el cuidado necesario. Por el otro lado, también existe la posibilidad de entrar en combate directo con armas de fuego de alto calibre como la clásica MP40

The Saboteur es diferente, la característica principal y más notable del juego fue el reto muy bien logrado con los contrastes de color durante la acción. En la presentación Tom French explicó que esta idea surgió de películas como Sin City, Grindhouse, Planet Terror, por mencionar algunas, donde los colores y contrastes de blanco y negro denotan personalidad y originalidad. Esto quiere decir que en todo momento estás en un constante cambio cromático, de acuerdo a la situación y territorio donde Sean se encuentre. Cuando el juego está en blanco y negro con algunas pinceladas de color en los objetos significa que estás en territorio nazi y deberás evitar a toda costa ser descubierto, y completar exitosamente la misión. Debes infiltrarte, robar uniformes e identidades, colocar bombas, bueno, de eso se trata, por algo se llama El Saboteador. Sean combate a los nazis como parte de la resistencia francesa. Cuando el juego muestra color, quiere decir que estás en territorio no hostil, y, de hecho, los colores son exagerados, más allá de lo real, con el fin de apreciar los cambios drásticos en todo momento.

## LA HERMOSA CIUDAD DE PARIS SE LLENA DE ACCIÓN A COLOR Y BLANCO Y NEGRO

El efecto de caminar en un territorio colorido y súbitamente entrar a uno en blanco y negro luce natural, y creo que es lo mejor de este título, sin mencionar que la ciudad de París es enorme y tiene un amplio territorio a explorar, ya sea en auto, a pie, o desde cualquier techo que Sean pueda escalar Este personaje es habilidoso, sabe escabullirse y puede trepar por cualquier techo de París en las misiones. Puedes relajarte en un Cabaret, disfrutar una bebida y la compañía de un par de mujeres. Sean siempre luce como un héroe, posee una gran personalidad. Nos aseguraron que existe una historia de amor. The Saboteur es una de las cartas fuerte de Pandemic para este año. Puedo jurar que será el favorito de muchos, especialmente para aquellos que gustan de los juegos de espionaje e infiltración. Tom French ha creado un título creativo.

Después de estar involucrado en proyectos como Fallout 2 y The Mercenaries, tiene a su cargo un juego que, a pesar de estar situado en una época histórica como la segunda guerra mundial, de la cual existen ya demasiados títulos, es diferente, no hay nada parecido. Creo que Madworld sería algo semejante, pero aun así se queda muy lejos del concepto de The Saboteur. Gran juego, gran idea, un personaje intrigante, y acción en varios colores.

# ROCK BAND UNPLUGGED

PUBLIC RELATIONS: **Alex Navarro**
CONSOLA: **PSP**
FECHA DE SALIDA: **Junio 9 2009**

Tenía que ver y jugar Rock Band Unplugged para el PSP. Tan pronto entré al cuarto designado especialmente para este juego, lo tomé y comencé a jugarlo. La sensación fue de frustración al principio, ya que era la primera vez que lo jugaba y aún no había memorizado las teclas de acuerdo al color asignando para cambiar a cada instrumento. Es simple, escoges una canción, seleccionas la dificultad y la rola empieza mostrándote el carril de la guitarra. De inmediato aparecen las notas de color y debes presionar el comando del botón correspondiente, para lograr una secuencia y hasta un solo de guitarra pulsando los botones de triángulo, círculo, cuadrado y equis, R1 y las flechas del pad. Tienes que prestar atención a los demás carriles donde la secuencia ha comenzado de igual manera.

Al presionar L1 cambias de canal y completas las notas, vuelves a cambiar, y así sucesivamente hasta que finalice la canción y obtengas su calificación. Puede sonar algo aburrido o repetitivo, pero es aquí donde cobra sentido la declaración que hace Alex Navarro, PR de RockBand Unppluged, sobre el juego: lo hicieron para los amantes de la franquicia de Rock Band, para aquellos que querían traerlo consigo en todo momento, por ejemplo, en el camión mientras vas al trabajo o de regreso de algún lugar. Partiendo de estas declaraciones, tengo que admitir que el juego es divertido, es un reto para la mente, habilidad, memoria y ritmo, de acuerdo al grado de dificultad, ya que consiste en estar cambiando de carriles y completar las notas sin equivocarte, o te bajarán del escenario. Lo probamos en la modalidad experto y fue una locura, pero es cuestión de tocar una par de canciones y memorizar los botones para estar listo.

# TIGER WOODS PGA TOUR 10

PRODUCTOR: **Reza Elghazi**
CONSOLA: **Wii, Xbox 360 y PS3**
FECHA DE SALIDA: **Julio 3 2009**

Un juego como Tiger Woods PGA Tour es conocido por muchos, y tal vez no desconocido, en general, pero no atrae la atención de aquellos que no gustan de este deporte en lo absoluto, me incluyo en este grupo. Estando en el Showcase no iba a dejar pasar la oportunidad de echarle un ojo y probarlo, especialmente en el Wii, ya que usa el Wii MotionPlus. Esto lo hace intrigante, puedes golpear la pelota con un swing perfecto y así terminar el campo con una victoria tras varios golpes acertados. Es divertido ver cómo balanceamos y ponemos nuestro cuerpo rígido para buscar un golpe certero en cada hoyo.

Tanto la versión para el Wii como la de consolas incluyen en este nuevo título uno de los campos más desafiantes: The U.S. Open en Bethpage Black. En ambas versiones existe la opción de ver un video con los comentarios de Tiger sobre sus más grandes momentos en el golf, y las decisiones tomadas en algunos de los campos que le valieron un trofeo. Para el Wii, la fidelidad en el golpeo es clara; en cuanto a las versiones del Xbox 360 y PS3, el factor del clima afectará tu rendimiento en el campo y tendrá un sistema de precisión para hacerlo más realista, y, por lo tanto, un tanto complicado, pero lo suficiente para un reto adecuado en cada campo. Tiger Woods PGA Tour es el rey de los juegos de Golf.

## LA PORTÁTIL QUE RETA A TU MENTE Y TUS DEDOS EN TODOS LADOS

# PLAYSTATION GAMERS DAY 2009

Por Sam Bishop y Renzo

Los Angles y Seattle sirvieron como escenario para que conociéramos las novedades de Playstation para este año. A pesar de que no podemos decir todo (aún), sigue leyendo para enterarte qué estarás jugando los próximos meses.

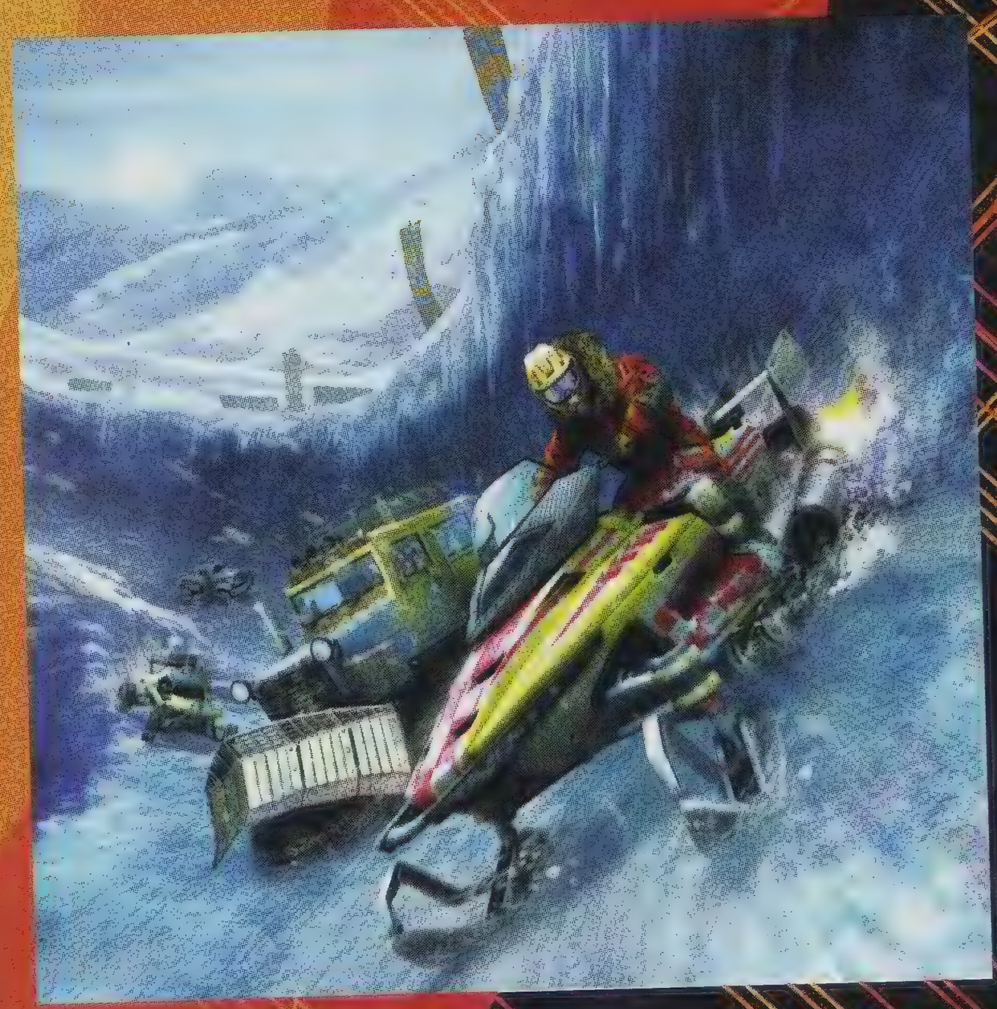
## motorstorm artic edge

### VIVIENDO AL BORDE

La gente de Bigbig Studios es muy talentosa, y si no has jugado uno de sus títulos llamado Pursuit Force, te recomendamos que lo hagas, para que te des una idea de su trabajo. De seguro lo encontrarás muy barato, ya que a nadie le interesó.

Artic Edge es muy parecido a su hermano mayor en el PS3, lo único que notarás al principio es la calidad gráfica, pero no puedes comparar, debido a que el PSP es una portátil de 4 años de antigüedad. Fuera de eso, la fórmula está intacta: corre por diferentes escenarios con rutas alternas, hay nuevos vehículos que sirven para andar en la nieve, que te serán de gran ayuda en esas congeladas pistas, además de un nuevo modo para tomar fotos.

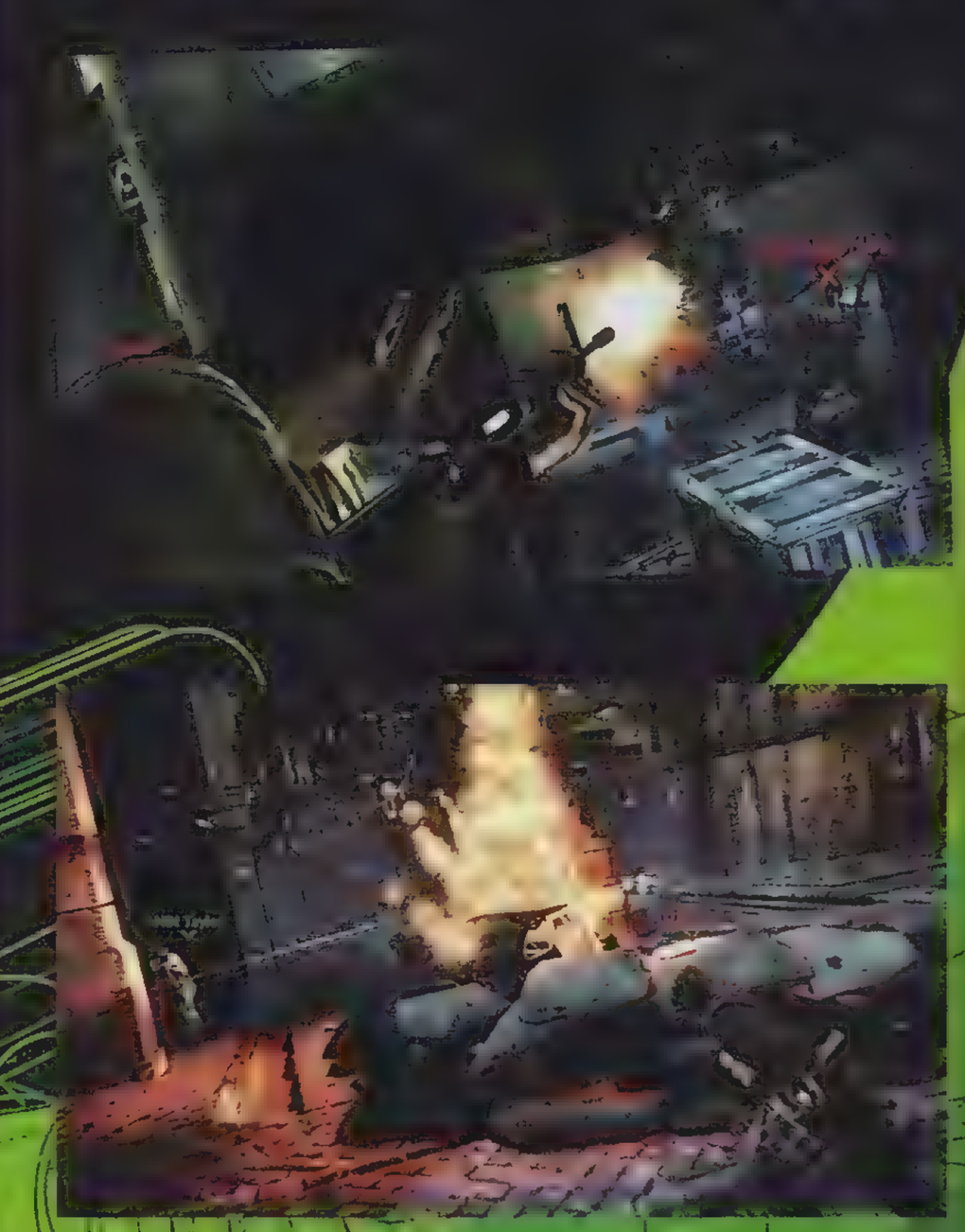
Es seguro decir que esto es Motorstorm tal cual, quizá te moleste que la serie vaya salir en un hardware inferior, pero todo se te olvidará al estar "detrás" del volante. Corrimos en las heladas cimas de Wolfpack Mountain, habrá 12 pistas en la versión final (todas con su modo espejo que ofrecerá rutas alternas). Además, habrá 24 vehículos customizables, para que tengas tu propio estilo al estar al volante. Ese estilo te hará único al jugar en línea con 7 personas más. Esto nos emociona mucho, los juegos de carrera online en portátiles son muy divertidos (ahí está Mario Kart DS como ejemplo). Es claro que Big Big Studio quiere que juegues y juegues Artic Edge. Nunca dudamos de su capacidad, y si eres fan de Motorstorm, deberías estar contando los días para que salga a la venta. Lograron meter toda la experiencia en un pequeño paquete.



habrá 12 pistas en la versión final y 24 vehículos customizables para que compitas en las carreras en línea.

Aún no conocemos nada sobre este personaje femenino

# uncharted 2: among thieves



### LADRÓN QUE ROBA A LADRÓN

Por primera vez Uncharted dos estaba jugable. Para nuestra sorpresa el modo de historia sigue siendo un misterio, sólo sabemos que Nathan Drake anda tras la búsqueda de los tesoros de Marco Polo. Lo que sí se nos mostró fue el modo cooperativo y el multiplayer. Sí, leíste bien, cooperativo y multiplayer.

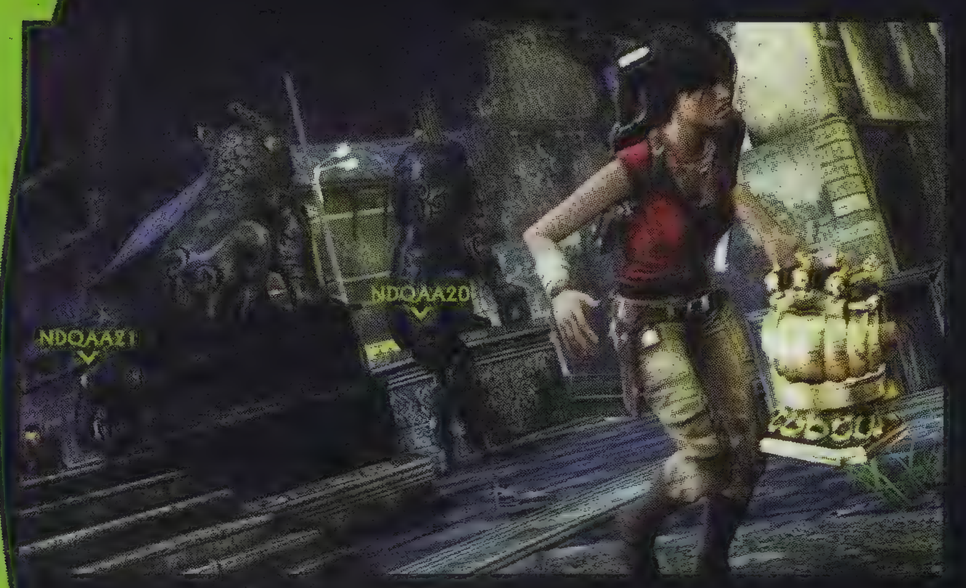
Antes de empezar te diremos que al comprar inFAMOUS tendrás acceso al beta del multiplayer de Uncharted 2, así podrás jugar mucho antes y ver si te convence. Aunque lo fuerte de estos juegos es el modo de historia, recuerden que el primer Uncharted no tenía ninguna de estas funciones en línea.

### TRES CABEZAS PIENSAN MEJOR QUE UNA

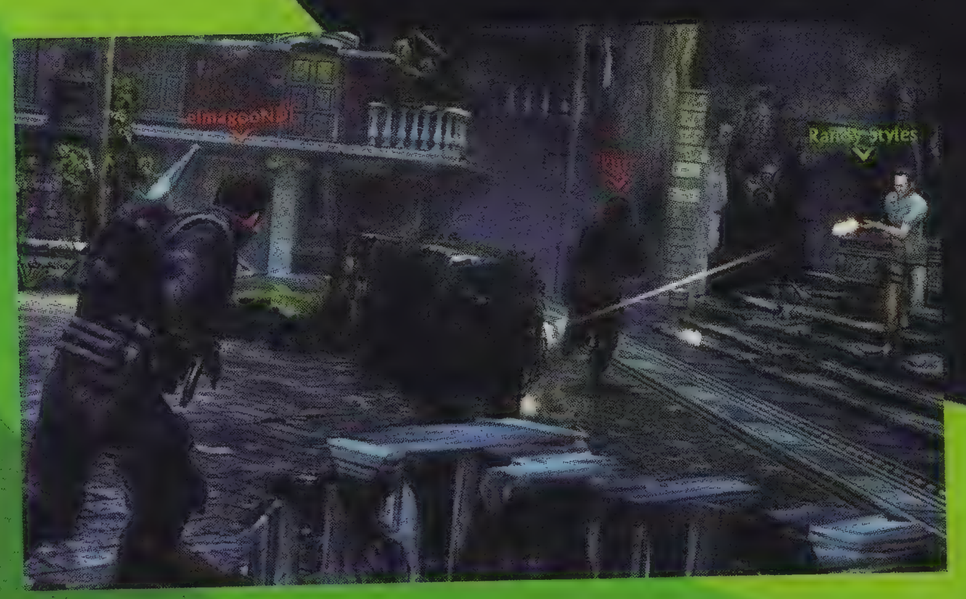
El modo cooperativo es para tres personas, todo se maneja aparte del modo de historia, con lobbys propios donde puedes invitar a dos amigos a unirse. La escena que pudimos ver era en Nepal: un pedazo de pueblo bastante destruido con escombros por todos lados, los personajes eran Nathan, Sully y una mujer de la cual no sabemos nada.

Uncharted, a pesar de tener un par de años, sigue siendo de los juegos con mejores gráficas a la fecha. Es de esperarse que su secuela lo supere en mucho. La primera vez que lo vimos no notamos mucha diferencia, pero al ir avanzando nos dimos cuenta de que estábamos completamente equivocados: esta escena al no ser en una jungla requiere mucho más detalles, hay polvo volando, paredes caídas y muchos detalles más. Los modelos de los personajes también lucen mejor.

El gameplay sigue siendo exactamente igual al primero: en el modo cooperativo tienes que ayudarte de tus amigos, ya que salen demasiados enemigos. Si uno muere, tienes algo de tiempo para revivirlo, muy al estilo de Gears of War. Simplemente acércate a su cuerpo y presiona triángulo para traerlo de vuelta a la batalla. Al avanzar aparecerán unos enemigos diferentes, como subjefes, que requerirán trabajo en equipo. Unos traen escopeta y armadura, mientras que los más desgraciados vienen equipados con una metralleta de barril, que te hará polvo si no te cubres bien.




tres jugadores pueden participar en el modo cooperativo y apoderarse de algún tesoro mientras pelean contra cientos de enemigos.




Hay momentos en los que necesitas la ayuda de tus amigos para alcanzar algunas cosas, por ejemplo: Sully ayuda a Drake a subir a un poste, para tirar un viejo clóset y así poder avanzar. Al igual que en la primera parte, hay premios si realizas acciones específicas, como matar un enemigo a golpes, hacer tiros a la cabeza o curar a tus enemigos necesitados. Al llegar al final de la escena tienes que proteger un tesoro para después quedarte con él. Tenemos que decir que este modo nos emocionó mucho, se juega increíble y esperemos que sean muchas las escenas de modo cooperativo.

El modo multiplayer vino después, la verdad nos tomó por sorpresa. Jugamos Team Deathmatch y un Capture the Flag llamado Plunder. El número máximo de jugadores es de diez y antes de entrar puedes elegir entre varios skins de personajes, los equipos están divididos entre héroes y ladrones. Algo que nos llamó mucho la atención es que puedes ponerle habilidades a tu personaje, algo así como los Perks de Call of Duty 4. Vimos unos para correr más rápido y para tener mejor puntería, aunque aún no se dice nada sobre cómo se obtendrán estas habilidades. Al igual que en el modo cooperativo, se te premiará por hacer acciones específicas, como matar a 5 enemigos al hilo.

El Team Deathmatch es muy simple: equipos de cinco se matan hasta llegar al límite establecido. El escenario consistía en una especie de ruinas en la noche. Hay varias armas "especiales" escondidas en el escenario, como un sniper o la famosa metralleta de barril que usan los subjefes, la cual es muy pesada y reduce tu movilidad, pero tiene un alto poder.

Plunder es un Capture the Flag, sólo que en lugar de bandera el objeto a capturar es un tesoro. Tienes que trabajar muy bien en equipo para proteger al portador. Si pierde el tesoro, podrá ser recogido por el equipo contrario. Para lograr puntos lleva el tesoro hasta tu base y listo. Este modo no es malo, pero el Team Deathmatch sí le da la vuelta en cuanto a diversión se refiere. No podemos esperar a probar el modo de historia, probablemente en el E3 sepamos mucho más sobre las aventuras de Nathan Drake. Uncharted 2 pudo haber sido un buen juego de un jugador, pero eso no le bastó a la gente de Naughty Dog.

Los graficos como puedes ver son bastantes coloridos

en el modo online crear un personaje alterno a tu historia, aunque tus habilidades si pueden ser compartidas entre ellos.

# white knight chronicles

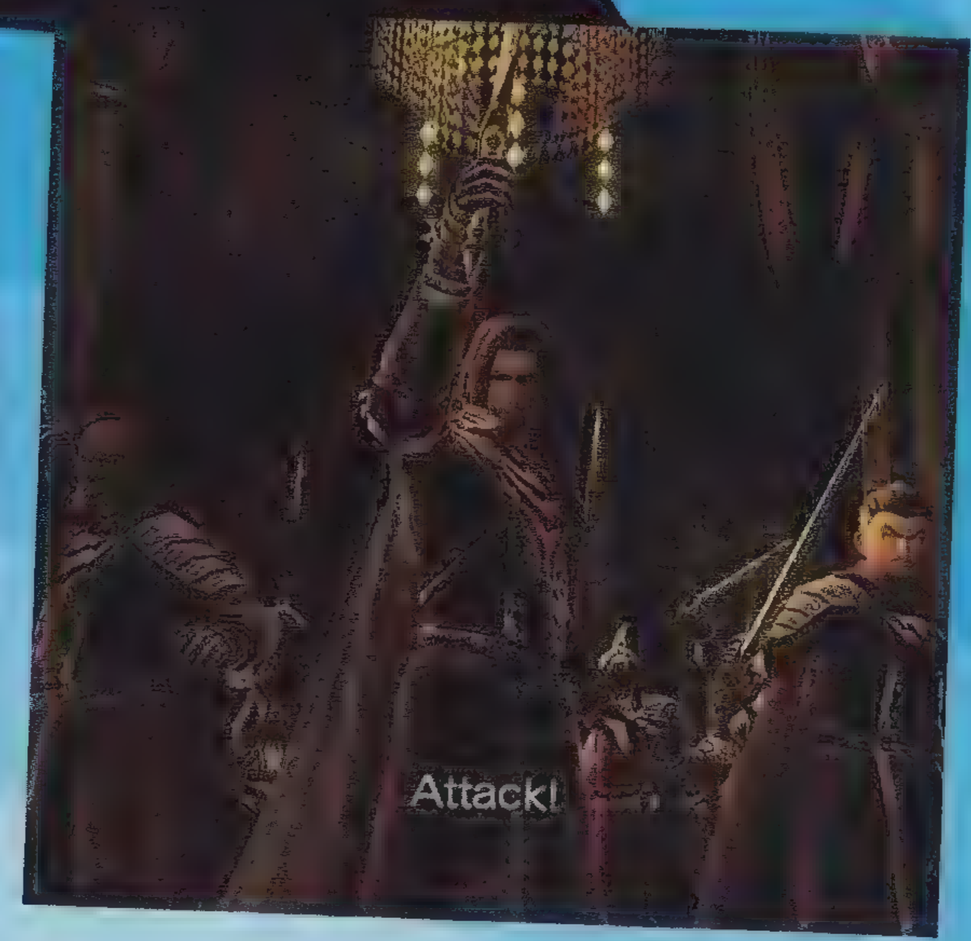
**LEVEL 5 REGRESA AL PLAYSTATION**

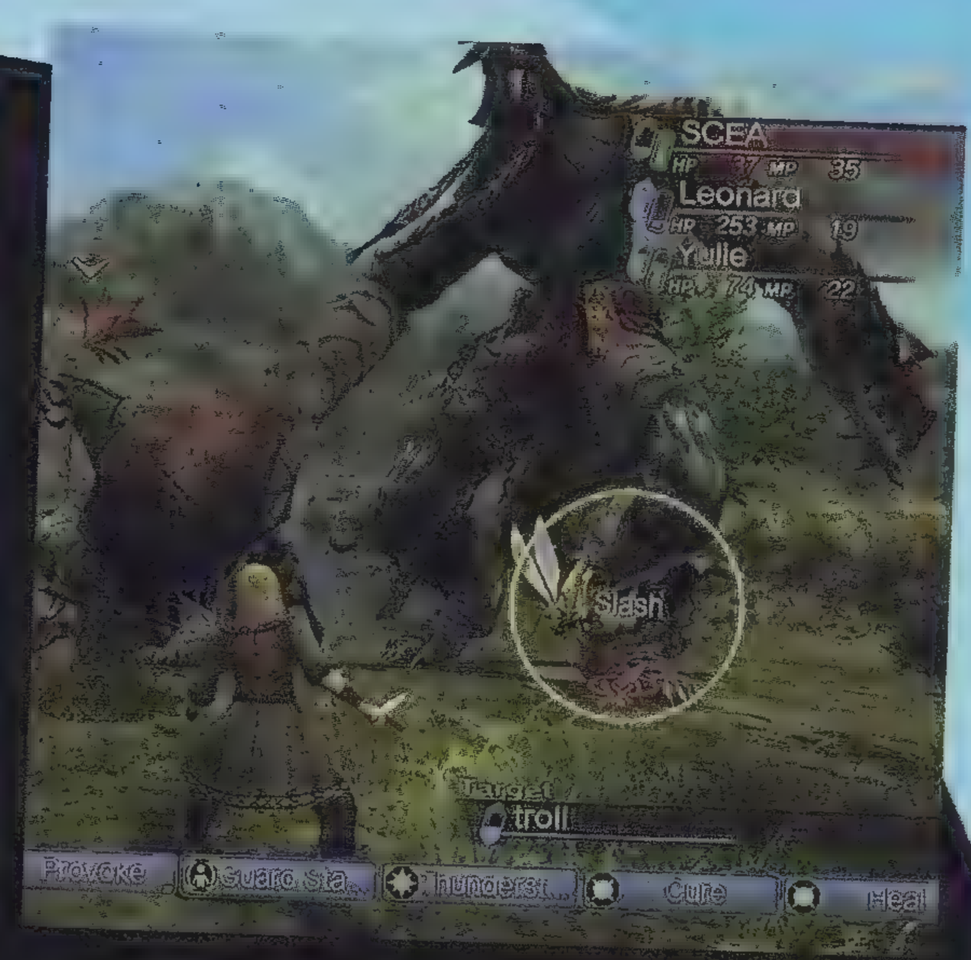
No fue hace mucho tiempo que White Knight Chronicles sorprendió a los japoneses en el Tokyo Game Show en el 2006. El juego ya salió en Japón, así que ya se acerca el momento de tenerlo en nuestras manos. El tiempo que tuvimos con el juego fue muy limitado, básicamente caminamos, se nos explicaron los controles y nos adaptamos al sistema de combate.

El combate es dinámico en comparación con los otros RPGs por turno. Level 5 (Dragon Quest VIII Rogue Galaxy) hizo un buen trabajo creando un sistema de combos que funciona bastante bien: puedes hacer hasta combos aéreos si tomas la decisión correcta. Algunos movimientos especiales usan algo llamado Action Chips, que se gastan al hacer este especial. Conforme vas subiendo de nivel podrás juntar más de estos Chips para que tus movimientos no se vean limitados. Todo esto puede parecer confuso, pero gracias a su ejecución impecable y fácil de usar no tardarás en hacer combos bastante poderosos a pesar de tu nivel

Algo que no pudimos ver fue el modo online del juego, en el cual creas un personaje alterno a la historia, aunque tienes todas las habilidades de tu personaje principal para jugar en línea y mejorarlas. Dentro del universo online hay algo llamado GeoNet, con el cual los jugadores podrán "bloggear" sus experiencias dentro del juego; los demás jugadores podrán visitar sus blogs y comentar en sus entradas. No es como un Facebook, pero sí es una opción bastante original para un RPG.

Sony aún no dice nada sobre las mejoras que tendrá la versión americana, pero estamos seguros de que SCEA está haciendo un buen trabajo en la localización y que tendremos varios extras en la versión final. Gráficamente, WKC se ve muy bien, los colores son muy vivos y las animaciones son de lo mejor que tiene el juego. El modo de historia no se aparta mucho de los JRPGs tradicionales, pero el modo en línea nos hace sonreír, es fácil de usar y no es tan clavado como un Final Fantasy XI, que absorbe tu vida hasta dejarte sin nada.



# socom: u.s. navy seals fireteam bravo 3

se prestó mucho detalle al Motion Capture y al doblaje, todo fue capturado con varios actores en un cuarto para darle más realismo al escuadrón.

**MARINES DE BOLSILLO**

La marca SOCOM es muy poderosa (al menos en Estados Unidos), por sí sola construyó una presencia fuerte para el juego en línea para el PlayStation 3; ha vendido más de 10 millones de copias con sólo siete juegos en el mercado, tres de ellos para PSP. Pocas franquicias pueden presumir de eso, así que no era sorpresa que uno de los juegos que no estaban anunciados para el Gamer´s Day fuera un nuevo SOCOM para la portátil de Sony.

Los productores no dejaban de comentar lo fácil que era jugarlo: presiona el R para apuntar y dispara con X, tan fácil como eso; presiona la mira más tiempo y tendrás un tiro a la cabeza casi seguro. Este sistema de apunte calcula la distancia del enemigo, su velocidad y el movimiento de tu soldado. Más simplificado no se puede.

La complejidad de las instrucciones antes de comenzar las misiones era algo que asustaba a los novatos que se acercaban a este juego de disparos táctico, ahora casi todo ocurre en la batalla, ahorrándote esos molestos momentos en que no podías esperar para pelear. Se prestó mucho detalle al Motion Capture y al doblaje, todo fue capturado con varios actores en un cuarto para darle más realismo al escuadrón. Hay aproximadamente 70 armas incluyendo las Claymore, es la primera vez que estas minas aparecen en el PSP. Estas armas pueden ser mejoradas con partes como miras láser y silenciadores, algo ya estándar en la serie.

Las escenas te durarán entre media hora y 45 minutos, aunque podrás encontrar algunos checkpoints por si sólo quieres jugar unos minutos. Nos hubiera gustado saber más sobre Fireteam Bravo, pero el tiempo era corto. Fanáticos de SOCOM, siéntanse tranquilos, tendrán un juego que venderá un par de millones más.

No dejes que los gráficos tiernos te engañen

**fat princess es un juego de capturar la bandera, dónde la bandera es una princesa con tendencia a engordar.**

Con el beta del multiplayer y lo recién mostrado en la Game Developers Conference Fat Princess ha estado en boca de todos, esta ocasión se nos mostró un nuevo mapa que no ha sido visto por los participantes del beta (los cuales tienen a su disposición el nivel Black Forest, mostrado en el E3 pasado)

Sugar Cove es como todo en Fat Princess, adorable hasta que los charcos de sangre comienzan a brotar, los escenarios son brillosos, y los personajes tienen ese look inocente que encanta a muchos, el juego usa mucho la simetría, para que ambos equipos tengan las mismas ventajas, en estos momentos igual estás algo perdido y no sabes de lo que te estamos hablando, así que es hora de regresar un poco.

Fat Princess es un juego de capturar la bandera, dónde la bandera es una princesa con tendencia a engordar comienza delgada pero gracias a su habilidad de atragantarse de pastel engorda haciendo más difícil su captura, varios jugadores podrán elegir entre diferentes clases para esta "pesada" tarea defender a tu gordita y robarte a la contraria.

Guerreros, magos, sacerdotes, trabajadores y ranger están disponibles, todos con sus características únicas. Estas habilidades podrán ser mejoradas (hablaremos de eso luego) como podrás imaginarlo los trabajadores sirven para cortár árboles o recolectar minerales, los guerreros tienen una espada que hace mucho daño y un escudo que puede bloquear ataques al mejorar las habilidades y se te dará una espada más poderosa, el mago ataca con fuego y hielo, los últimos congelan a los enemigos, dejándolos indefensos para los ataques. Los sacerdotes pueden curar a los guerreros o entregarse al lado oscuro y drenar la energía de los enemigos, los rangers como te lo imaginas tienen arcos para hacer daño a distancia, y al ser mejorados se armarán de una balleta más poderosa. Cambiar de clase es muy sencillo, encontrarás unos sombreros dependiendo la clase, póntelo y listo, puedes hacerlo cuando quieras para mejorar tu estrategia.

Fat Princess es muy ingenioso, ya que todas estas características sirven para planear tus ataques o defensas, y siendo sinceros quién no amaría un juego donde tienes que robarte una gorda, el único pero que le ponemos es que al entrar a la fase casi final, hay algunos detalles como el framerate, esperemos que sea arreglado pronto, ya que promete ser un multiplayer bastante adictivo.

## trash panic

A primera vista, Trash Panic te recordará a Tetris. Ciertamente eso no es algo malo, la cosa es que en Tetris no podías tirar algo encima de tus piezas para aplastarlas como basura, eso es exactamente lo que Trash Panic te deja hacer. Ademas, claro, una de nuestras cosas favoritas: prenderle fuego a algo.

La accion se desarrolla en un bote de basura en el que tienes que apilarla para destruirla, desde lapices hasta encendedores que prenderan fuego a lo que sea flamable. El chiste es acomodar las cosas mas fragiles abajo para que al hacerse una pila puedas tirarle cosas mas pesadas encima. Suena facil, pero tiene su chiste, hay diferentes piezas muy dificiles de acomodar como los lapices.

Como muchos juegos de la PSN, Trash Panic te deja grabar 10 minutos de video y subirlo a Youtube. Es muy probable que Trash Panic sea la evolución de ese pequeño puzzle japones llamado Gomibako, que hizo su debut el año pasado en el Tokyo Game Show. Lo poco que jugamos de Trash Panic nos llamo la atención, seguro que se ve feo, pero eso aqui no importa, los Tetris monocromaticos siguen siendo tan divertidos como siempre, y no necesitan graficas en 1080P.

el objetivo de trash panic es acomodar las cosas más frágiles abajo para que al hacerse una pila puedas tirarle cosas más pesadas encima.

# GAME BOY GAME GIRL

Por Asher

En los 90 era común que casi cualquier conocido tuviera un NES, era cosa de todos los días, conocer al hijo de los amigos de tus papás e ir a su cuarto a los cinco minutos a jugar esta popular consola. Pero, lo verdaderamente cool era aquel chiqueado con un GameBoy ¿increíble, no? Para el joven videojugador llevar el vicio a todos lados no era cualquier cosa. ¿Tu mamá te lleva a la fuerza a que la acompañes con el doctor? No hay problema. Mario y sus plataformas están para llevar.

## DON'T STOP, WITH STEREO SOUND

El Game Boy fue una familia de consolas portátiles de Nintendo que duró durante el periodo 1989-2008 (Samurai Deeper Kyo fue el último título para el Game Boy Advance). Con más de 200 millones de consolas vendidas en toda su línea, estamos hablando de que estos portátiles son el mayor éxito en la historia de los videojuegos. Los sigue un segundo lugar, que apenas llega a los 100 millones, el DS y sus 2 rediseños también creados por la gran N.

Antes de que esta popular familia fuera creada, Nintendo ya estaba en el mercado de los portátiles. Game & Watch era una serie de juegos creados por Gunpei Yokoi (QEPD) entre 1980 y 1991, contenían un solo juego por aparato y también servían como reloj con alarma. Esta idea le vino a la mente durante un viaje en tren, cuando vio a un hombre de negocios aburrido presionando botones al azar en su calculadora.

## FROM RUSSIA WITH FUN!

El Game Boy no fue la primera portátil con juegos intercambiables (ésta era la no tan exitosa Microvision de Milton Bradley), fue también diseñada y creada por Gunpei Yokoi y su fiel equipo Research and Development 1. Cuando fue puesta a la venta, venía acompañada de un clásico: Tetris. Me atrevería a decir que Tetris debe el 99% de su fama a este portátil. Pobre Alexey Pajitnov, no vio lana hasta hace algunos años, mientras que Nintendo se hacía rico con sus 33 millones de copias vendidas.

No importó que durante la vida del primer Game Boy (al que se le sigue diciendo con cariño: Tabique o Ladrillo) existieran otras portátiles tecnológicamente superiores. El tabique les ganó a todas por mucho al final de la carrera. Inclusive, en sus inicios vendió su primer millón de consolas en semanas.

Este ladrillito grisáceo de cuatro pilas "AA" contaba con dos botones, un pad direccional y sus clásicos start y select. Además de dos medidores a los lados: uno para el volumen y el otro para el contraste de sus escasas, pero efectivas, cuatro tonalidades.

## SEGA DOES WHAT NINTENDON'T

Casi al mismo tiempo, Atari lanzaba el Lynx al mercado. Aunque este sistema era a color y tenía luz incluida, tanto su precio como su consumo de batería (seis AA en cuatro horas) no se comparaban con el Game Boy.

Nintendo también tuvo mucha competencia por parte de Sega y su Game Gear. Promovían su nueva consola a color en varios comerciales y anuncios que criticaban su risible paleta de colores sin éxito.

Uno de los mayores atractivos del Game Boy era su Game Link Cable, éste te permitía jugar entre dos y hasta cuatro GBs, con sus respectivos cartuchos cada uno. Su pantalla de 160 x 144 pixeles era más que suficiente en aquellos tiempos.

>>ESTA IDEA LE VINO A LA MENTE DURANTE UN VIAJE EN TREN, CUANDO VIO A UN HOMBRE DE NEGOCIOS ABURRIDO PRESIONANDO BOTONES AL AZAR EN SU CALCULADORA<<

## ¡JUÉGALO CON VOLUMEN ALTO!

En 1995 Nintendo sacó al mercado su noventera campaña "Play It Loud!", anunciando varios modelos de Game Boy con colores diferentes (y uno transparente). A partir de ese momento, todas las consolas portátiles (con excepción del DS) han venido en varios colores desde su lanzamiento. Estas versiones precedían a lo que vendría un año después: el famosísimo Game Boy Pocket. Era más pequeño, ligero y usaba menos baterías (dos AAA), éstas daban diez horas de juego. Su pantalla cambió de ser amarillenta y semi-verde a un verdadero blanco y negro. En versiones posteriores incluyó un LED que mostraba la vida de la batería.

> FUE HASTA JUNIO DEL 2001 QUE SU VERDADERA EVOLUCIÓN LLEGÓ: EL GAME BOY ADVANCE. ESTE ERA BÁSICAMENTE UN SUPER NINTENDO PORTÁTIL<<

Títulos como Super Mario Land, The Legend of Zelda: Link's Awakening y Pokémon dieron larga vida al portátil. Sobre todo este último, el cual fue un fenómeno cultural que vendió 20 millones de copias en su sistema moribundo, una hazaña que solo Nintendo ha logrado.

## GAME OVER

Yokoi se había convertido, por sus logros, en uno de los miembros más respetados dentro de Nintendo. En agosto de 1995 otra de sus creaciones saldría al mercado americano con un precio de 180 dólares.

El Virtual Boy era capaz de crear gráficos e imágenes en 3D, estas últimas hechas con un efecto conocido como "parallax". El VB era bastante incómodo y gran porcentaje de sus poseedores decían que les irritaba los ojos. El sistema se vendió mal tanto en Japón como en América, incluso jamás vio la luz en el viejo continente. Yokoi se deprimió bastante con estos hechos y renunció en agosto de 1996, días antes de la salida del GameBoy Pocket. Pronto fundó su propia compañía: Koto Laboratory en Kyoto. Ahí desarrolló el WonderSwan en asociación con Bandai. Jamás le tocó ver el producto final, ya que falleció en un accidente automovilístico en octubre de 1997.

## GRIS, NEGRO Y TRANSPARENTE

Un año más tarde llegaba el sucesor del GBP: el Game Boy Color. Como su nombre lo dice, contaba con una pantalla capaz de mostrar 56 colores al mismo tiempo. Era cuatro veces más poderoso que el original y contaba con un puerto infrarrojo para comunicarse con otros GBC.

El Game Boy Color estaba diseñado para leer juegos del GB original y los creados específicamente para hacer uso de esta consola. Inclusive existían cartuchos iguales a los de la consola original, pero con color negro. Esto significaba que podían ser usados tanto en GB como en GBC.

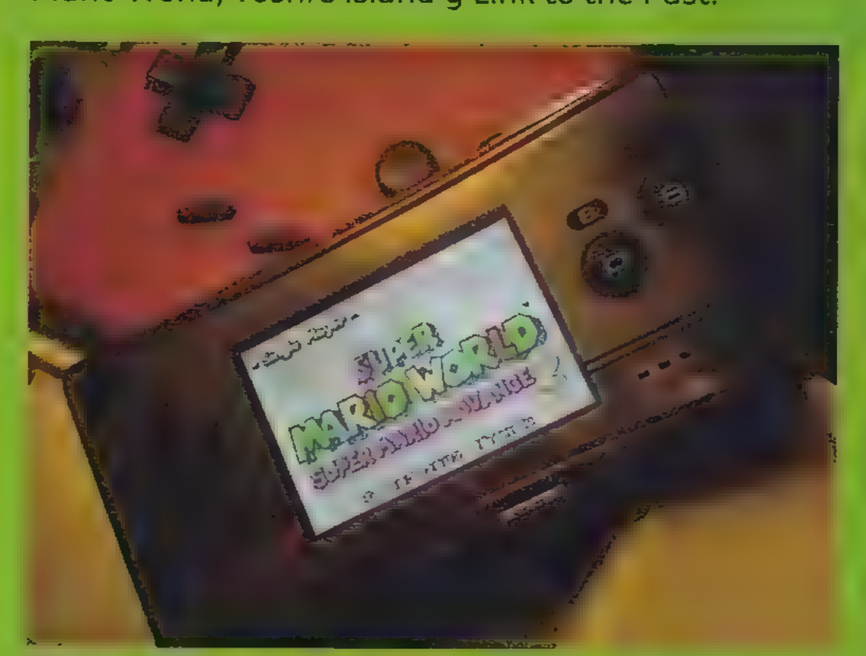
## AVANZADO

Con todo esto, el Game Boy Color no se sentía como una evolución, su única mejora notable eran los colores. Fue hasta junio del 2001 que su verdadera evolución llegó: el Game Boy Advance. Éste era básicamente un Super Nintendo portátil. El previamente llamado "Project Atlantis" era una portátil de 32-bits, con una pantalla widescreen de 240 x 160 y dos baterías "AA", éstas permitían hasta 15 horas de juego. Era un sueño hecho realidad, hasta hace un año, aproximadamente, que fue remplazado en su totalidad por el DS.

El GBA era compatible con juegos de GB y GBC, sus cartuchos eran de la mitad del tamaño que los de sus antecesoras. Fue la última consola portátil de Nintendo que no tenía backlight.

La tecnología avanzaba rápidamente, las baterías de litio se hacían más baratas y el público pedía a gritos un GBA con backlight. Esto hizo que Nintendo, dos años más tarde, sacara el GBA SP con un diseño diferente y con su cargador de batería.

Fueron excelentes años con buenos juegos cada semana como: Wario Land 4, Golden Sun, The Legend of Zelda: Minish Cap, Wario Ware, Metroid Fusion y Zero Mission. Esto sin contar los fantásticos ports de títulos tanto de NES como SNES: Super Mario World, Yoshi's Island y Link to the Past.




Micro en el micro: Si puedes conseguir uno de estos no dudes en hacerlo.

## EN EL MICRO

En sus últimos años, un tercer modelo salió al mercado, el mejor y más pequeño de todos: el GameBoy Micro. Una verdadera portátil con un tamaño aproximado de un control de NES, tenía un peso ultra-liviano de 80 gramos y su pantalla tenía la misma resolución, pero era mucho más pequeña que las entregas anteriores. Aunque no podía correr juegos de GB o GBC, vendió poco menos de tres millones durante su corta vida de dos años, antes de que se descontinuara. Esto lo convierte casi en el Game Boy más raro de todos (este título se lo lleva el GB Light, un GBP con Backlight).

A mí me encanta el DS, pero hay algo mágico que el nombre de Game Boy llevaba, y que a la nueva portátil aún le hace falta. Quizá con el paso de los años, al voltear hacia atrás nos daremos cuenta de que el de doble pantalla es el nuevo BOY.

## PERIFÉRICOS CHIDOS

### GAME BOY CAMERA Y PRINTER

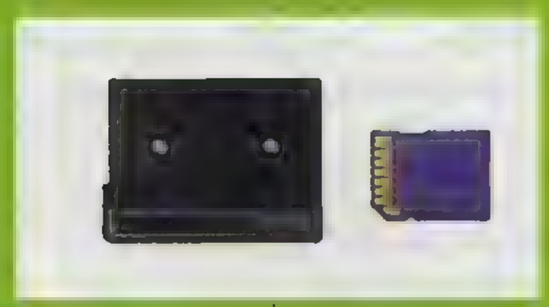
Como su nombre lo dice, esta camanta era algo fuera de este mundo en su tiempo. Con espacio para 30 fotos y la magia de Nintendo, lo hacían un accesorio sin igual. Acompañado de su pequeña impresora te permitía crear calcomanías.

### SUPER GAME BOY

Este útil accesorio te permitía jugar cartuchos de GB en tu Super Nintendo. En algunos casos añadía colores a estos títulos. Lástima que no funcionaba con los de GBC.

### E-READER

Este lector de tarjetas para el GBA no estaba chido, pero vale la pena mencionarlo por lo absurdo que es. Bueno, no fue tan malo, la versión más completa de Super Mario Bros 3 sólo es posible con este accesorio.



### PLAY-YAN

Sólo salió en Japón. Te permitía tocar mp3 y MPEG-4 en tu GBA. Tenía la forma del cartucho de esta consola, pero con una entrada para memoria SD. Me gustaría ver qué habría pasado con este accesorio en América.

# reseñas

## Renzo

Este mes me tocó ir al Playstation Gamer´s Day, primero Los Angeles y después Seattle, fue un viaje pesado pero valió la pena por los juegos que jugué, algunos los encontraron en este número, lamentablemente hay cosas de las cuales aún no pueda hablar, pero estoy seguro que se sorprenderán tanto como yo cuando comienze el E3.

**jugando:**
inFAMOUS
Burnout Paradise
Rhythm Tengoku

## Asher

La mayor parte de este mes, fue jugar mi consola favorita el Game Boy, que por estas fechas anda cumpliendo sus 20 añotes, también jugué el increíble Zoo Tycoon 2 porque soy bien fan de los parques temáticos y Zoológicos, esperemos que con la salida de Jurassic Park 4 los de Blue Tongue hagan otro Operation Genesis.

**jugando:**
Zoo Tycoon 2
Donkey Kong 94
Mole Mania

## Gaby

Si estás leyendo esto es porque sobrevivimos el holocausto porcino y probablemente el mundo esté en paz de nuevo. Lo más seguro es que todo haya sido parte de una conspiración macabra por parte de fuerzas que no conocemos, pero a pesar de todo al menos pude jugar videojuegos encerrada en mi casa como hace mucho no lo hacía.

**jugando:**
Lit
Pikmin
RE The Umbrella Chronicles

## Paulina

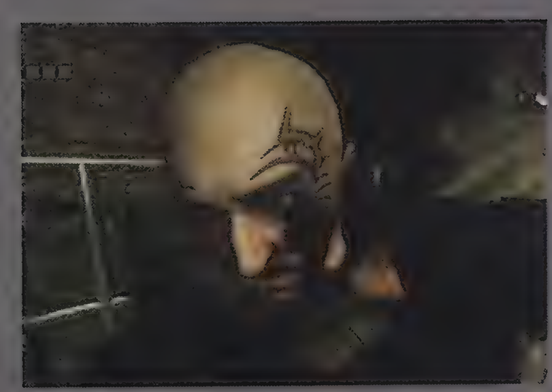
Por unos cuantos meses no habrá lanzamientos que nos hagan gastar más, es un excelente momento para desempolvar juegos y entrarle de lleno a la consola virtual, PSN y Live Arcade. Además con toda la paranoia que se vive en la ciudad, no hay mejor momento para ser jugador. Tenemos suficiente entretenimiento en casa.

**jugando:**
LoZ: Link to the Past
Zone of the Enders
Lode Runner

# 68 Little King Story

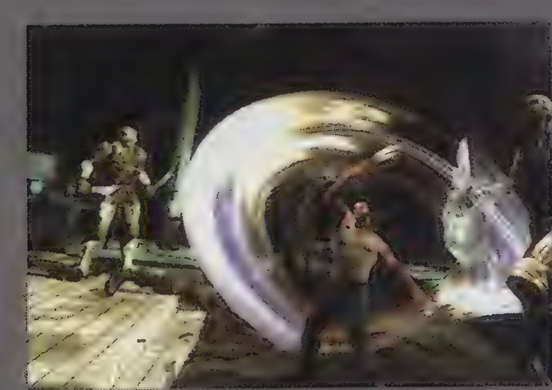
Desde Japón llega este pequeño juego, creado por un equipo de ensueño que ya muchas compañías lo quisieran, conviértete en Rey y toma las decisiones acertadas por tus lacayos.

70 The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena
71 The Dishwasher: Dead Samurai
71 Rag Doll Kung Fu: Fist of Plastic
72 Consola Virtual
73 ExciteBots: Trick Racing
74 Lode Runner
75 X-Men Origins: Wolverine
76 Dsi Ware
77 Super Robot Taisen OG Saga: Endless Frontier
77 EA Sports Football Academy
78 Guilty Gear XX Accent Core Plus
78 Hammerin' Hero
79 Major Minor's Majestic March
79 Outrun Online Arcade
80 Death Track Resurrection
81 And Yet It Movies
82 Company of Heroes: Tales Of Valor


70 THE CHRONICLES OF RIDDICK ASSAULT ON DARK ATHENA
Dos juegos al precio de uno

73 EXCITEBOTS: TRICK RACING
Carreras frenéticas con coches que se transforman en animales


75 X-MEN ORIGINS: WOLVERINE
Conoce los orígenes de el más popular de los mutantes

## Quatermain

El panorama para Wii cada vez pinta mejor, gracias al apoyo de los licenciatarios que cada vez lanzan desarrollos más interesantes y exclusivos del sistema. Tenemos ya una fecha para esa belleza llamada Muramasa: The Demon Blade. Al final, fue Ignition Entertainment quien se aventó a publicar el juego en América.

**jugando:**
Little King's Story
Hammerin' Hero
Big Bang Mini

## Orta64

Que no panda el cínico, dirìa el Chapulìn Colorado, en estos momentos en que estamos sufriendo de un nuevo virus de influenza creo que podemos ver el lado positivo. Vas a tener tiempo para terminar esos juegos que no has terminado.

**jugando:**
F.E.A.R. 2 (PC)
Leaft 4 Dead (PC)
Star Ocean Second Evolution (PSP)

## El Parista

Últimamente he estado muy en'%#$do y es que estos 'editores' me enseñaron que va a salir un RB Lego, ¿que clase de falacia es esa? Todos saben que si alguien merece un juego musical somos nosotros, fuimos los primeros y somos más guapos, vean como me veo de rocker con mi guitarrita, hablaré con Activision para negociar un GH Playmobil, crucen sus dedos.

**jugando:**
X-Men Origins
GH Metallica
Little King Story

## Claudio

¡Wuaw, vaya mes! Por mucho, uno de los más increíbles de mi vida, tuve la oportunidad de asistir al EAShowcase en Londres, donde presentaron los títulos que saldrán durante el año. Sin duda, el viaje se lo llevó la presentación de FIFA 10 en el estadio del Arsenal. Esta información la reservaremos para el próximo número, así que no puedes dejar de adquirirlo.

**jugando:**
Red Faction Guerrilla
Killzone 2
The House of the Dead Overkill

A.QUATERMAIN **9.2**

ASHER 9.1
BRANZO 9.0

> La historia completa se nos va narrando a través de adorables cortes de escena y, una que otra vez, escucharemos los hermosos arreglos realizados por la maestra Yoko Shimomura. Una experiencia que bien vale la pena disfrutar.

Conviértete en rey y toma las decisiones correctas

# Little King's Story

## GOBIERNA EL MUNDO CON PUÑO DE HIERRO ENVUELTO EN GUANTE DE TERCIOPELO

Después de los excelentes lanzamientos que tuvimos en los tres primeros meses, llega una joya más a la consola, esta vez de manos de CING y Town Factory para los fans de la estrategia

El 2009 es el año de los títulos innovadores en Wii, y es el caso de Little King's Story, un juego que viene a ser una bocanada de aire fresco, mezclando elementos de RPG, simulación y estrategia. Es el resultado de los talentos combinados de CING y Town Factory, que supieron imprimir en esta obra un verdadero sello de genialidad. Podría ser que la introducción del juego, que tiene un corte netamente infantil, haga para atrás a más de uno... pero sería como juzgar un libro por su cubierta. Tan sólo estamos viendo el nacimiento de un reino de leyenda, como si se nos estuviera contando su historia en la forma de un cuento de hadas.

Pero las naciones no nacen "mágicamente", sino que tienen que ser construidas ladrillo a ladrillo, gracias al esfuerzo de los ciudadanos, que siendo bien dirigidos serán los responsables de fincar la prosperidad del país. Al inicio del juego, nos encontramos en una pésima situación: a excepción de nuestros fieles ministros, la simpática Verdi, encargada de salvar nuestro avance, el gigantón Liam, que nos enseñará a jugar, y Hauser, un experimentado guerrero que ha esperado por años el arribo de un nuevo rey, la población se encuentra desempleada. Y lo peor de todo es que la mayoría son una banda de vagos sin oficio ni beneficio, por lo que las arcas reales están completamente vacías. Lógicamente, es imposible emprender ningún proyecto careciendo de los mínimos recursos monetarios.

### ¡A TRABAJAR, HARAGÁN!

Es cuando debe de aparecer el estadista, que en lugar de quedarse sentado en su trono rascándose la barriga, se levanta y sacude a sus súbditos para que salgan de ese perjudicial marasmo. En un principio nuestra misión será recabar lo necesario para comenzar la construcción de edificios básicos para el país, como la granja que nos permitirá convertir a los paisanos en expertos campesinos, o el cuartel, que los transformará en soldados profesionales. Existen varias actividades que podemos realizar, como cosechar los frutos de la tierra, recolectar leña, excavar en la búsqueda de tesoros, o aniquilar a cualquier bicho que encontremos en nuestro camino, lo cual muchas veces nos proporcionará monedas o lingotes de oro que formarán parte de nuestro tesoro.

El esquema de control es harto sencillo, y, prácticamente, no hace uso del reconocimiento de movimiento del Wiimote. Para seleccionar uno de nuestros súbditos, presionamos B y levantaremos nuestro cetro. Al notar dicho gesto, él se nos acercará de inmediato, poniéndose a nuestras órdenes. Dependiendo de un marcador que aparece en pantalla, se indica el número de personajes que podemos llevar con nosotros. Conforme avancemos por el campo usando la palanca análoga del Nunchuck, empleamos Z para enfocar nuestros objetivos y oprimimos A para ejecutar una acción. Si deseamos ver a nuestro alrededor, podemos girar la cámara con la cruz direccional, o hasta podemos realizar un modesto acercamiento.

### ELIJE AL HOMBRE ADECUADO PARA EL TRABAJO IDÓNEO

Dependiendo de que tarea que realicemos es el tipo de unidades que debemos incluir en nuestro grupo. Si son faenas agrícolas, lo normal

DISTRIBUYE: XSEED GAMES → DESARROLLA: CING/TOWN FACTORY → GENERO: RPG/ESTRATEGIA → JUGADORES: 1 → CLASIFICACIÓN: T → SALIDA: 23-JUN-09 → ONLINE: NO

**Little King's Story es uno de los juegos más completos que han llegado a Wii, y lo mejor de todo, es que es bastante accesible por su esquema de control, que a algunos recuerda a Pikmin, pero incluso maneja elementos que recuerdan a Animal Crossing y Sim City: no por nada el creador de Harvest Moon y demás gente talentosa estuvo detrás de su desarrollo.**

¡Olvídate de las apariencias! Todo está en el modo de juego

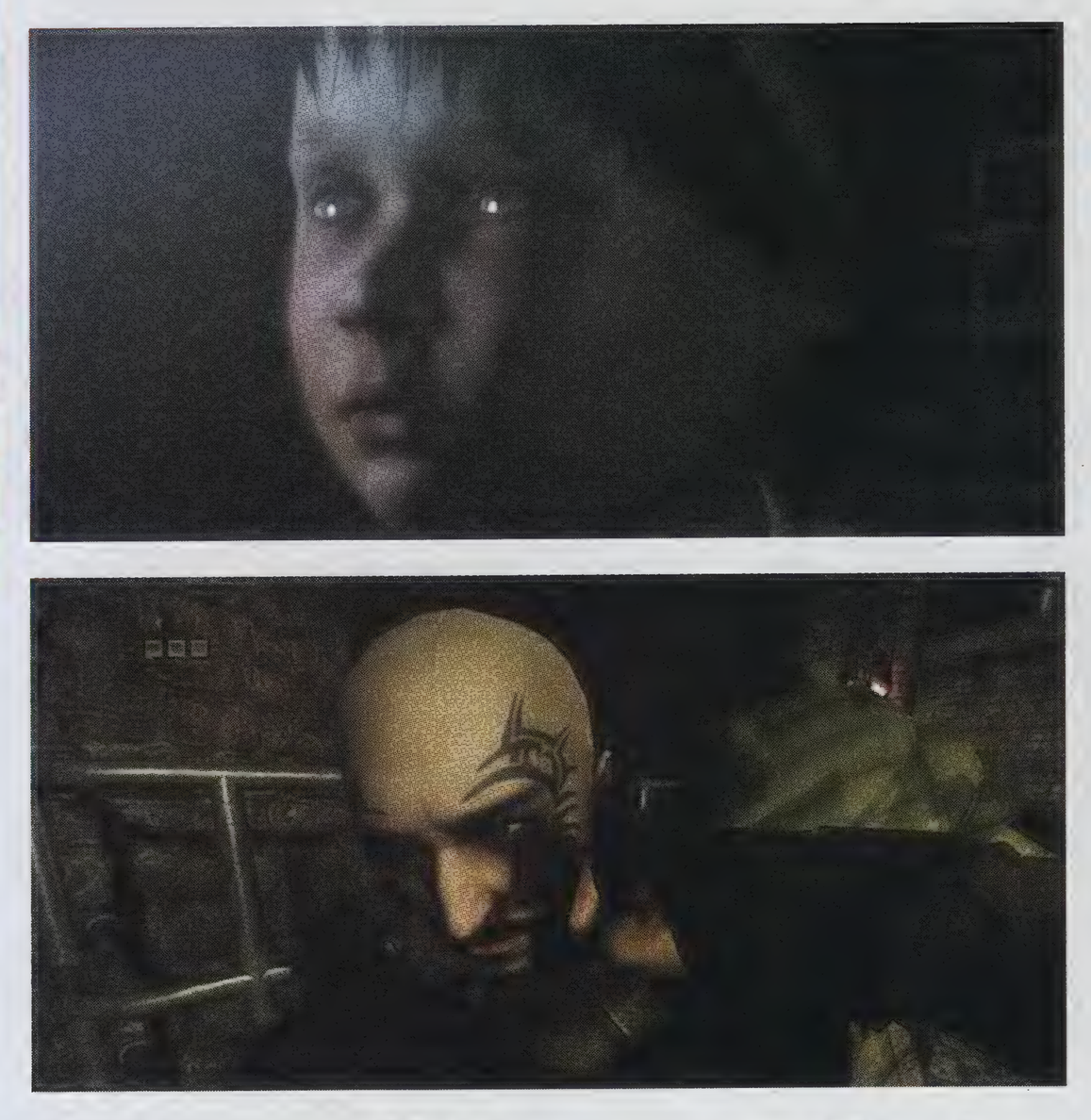
será llevar campesinos... pero si habrá algún enemigo que derrotar, lo más práctico será llevar unos cuantos guerreros. De vez en cuando notaremos que sobre la cabeza de nuestros compañeros aparecerá una serie de puntos: ésta es su línea de vida. Si se agota por completo, debido al trabajo excesivo o las heridas infringidas en las batallas, perderemos a dicho personaje. Para que se recuperen debemos de dejar que descansen, o también llevarlos a que tomen un rico baño caliente, que los restablecerá en cuerpo y espíritu.

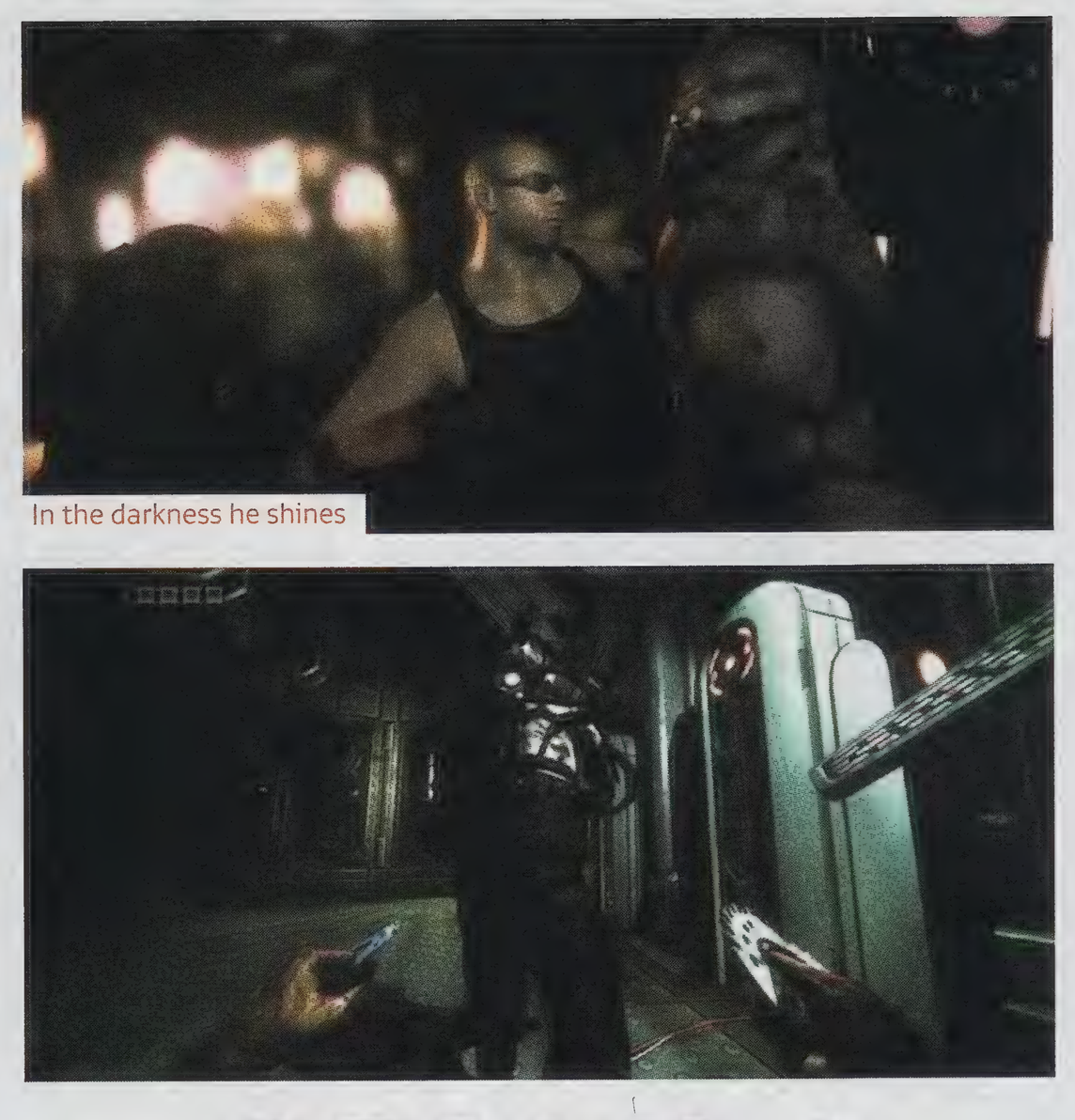
Conforme avancemos en el juego, iremos obteniendo unidades cada vez más especializadas con base en los nuevos edificios que podamos construir, que harán mucho más fácil realizar ciertas labores o tareas. Entre estos, se encuentra la plaza principal, en la cual destacará precisamente su buzón de sugerencias. Debemos estar muy atento a los comentarios de nuestro pueblo: de vez en cuando encontraremos útiles consejos y pistas, además de retos extras que nos permitirán aprovechar recursos no explotados, como tesoros o nuevas tierras por medio de las cuales podremos expandir nuestro reino.

## ¿QUIERES LA PAZ? PREPÁRATE PARA LA GUERRA...

"Expansión" es algo muy a tener en mente: la mayor parte de las naciones lograron su riqueza con base en emprender la conquista de sus vecinos, a modo de evitar que logren obtener la fuerza suficiente como para retarlas. De esta manera, tenemos que enfrentar la latente amenaza representada por los siete reinos incluidos en el juego, los cuales deberemos sojuzgar a nuestra corona por la fuerza de las armas, dirigiendo el ejército que hemos construido diligentemente. Una vez que los derrotemos, liberaremos a una serie de princesas que estaban cautivas. Ellas formarán parte de nuestro harén particular... Este juego tiene de todo.

Tal vez lo único que puede echarse de menos en Little King's Story es que no podemos decidir en donde colocaremos los edificios que construimos. Simplemente, los seleccionamos desde un menú, y estos aparecen de un día para otro. Por otro lado, hay ocasiones en que mandamos a una unidad a realizar una acción, presionando el botón A, pero no reacciona de la forma adecuada: tenemos que calcular la distancia correcta para que ésta sea ejecutada. Pero son sólo pequeños detalles que no afectan lo logrado por este juego. Eso sí hay que recalcarlo, es uno de los más largos existentes para el sistema: nos tomará varias horas completarlo al 100%. **A.Quatermain**





In the darkness he shines





# The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena

## RIDDICK, EL HOMBRE QUE EN LA OBSCURIDAD BRILLA

Ésta es la secuela de Escape from Butcher Bay, ese juego de Xbox que tenía gráficos impresionantes que hicieron una diferencia en aquel mercado del 2004, por los detalles minúsculos del juego y también por su dinamismo en el gameplay.

DISTRIBUYE: ATARI → DESARROLLA: STARBREEZE → GENERO: FPS → JUGADORES: 1 → CLASIFICACIÓN: M → SALIDA: 7-ABR-09 → ONLINE: NO

GABY
**7.5**

PAULINA
**7.0**

EL PARISTA
**8.0**

**Lo que vale la pena del título es que trae Escape from Butcher Bay más pulido y mejorado.**

Afortunadamente, ese gran éxito de la generación pasada viene incluido en esta secuela con mejoras visibles, así que si te lo perdiste, pues ya no hay pretexto. Además, es una buena opción para poder adentrarte en la historia de Riddick como se debe.

La secuela toma lugar poco después de que Riddick escapa de Butcher Bay y se aventura en el Dark Athena, una especie de barco gigante lleno de mercenarios y sus drones controlados remotamente. Como en el primer juego, lo que tienes que hacer es escapar de ahí matando a todo aquel que se atreva a ponerse enfrente.

Los escenarios y texturas son de muy buena calidad, y los clips cinemáticos no están del todo mal, prácticamente, es como ver a Vin Diesel en una de sus miles de películas de mega-acción. Se le agradece que se involucre en todos los productos que representa, ya que Riddick es un personaje memorable con una actuación de voz impecable, y no sólo de su personaje, de hecho, en todo el juego encontrarás que los personajes tienen fuerza, gracias a quien haya prestado su voz, y a la concordancia con sus movimientos. Algunas expresiones faciales fallan, pero las voces te hacen olvidar estos pequeños defectos.

### 2 X 1

El modo de juego regresa tal como lo conociste en Butcher Bay, Riddick puede ver en la obscuridad y tiene fuerza sobrehumana y la capacidad de ser casi invisible. Claro que esto último es gracias a que el juego es una combinación de FPS con modo "stealth", que sigue destacando por el bueno uso de luz y obscuridad, por lo que tienes que usar la fuerza bruta pero también la cabeza. Esto no tiene mucha coherencia al ver el físico brutal de Vin Diesel, quiero decir, Riddick, pero esta combinación de técnicas tiene un resultado positivo.

Durante el juego encontrarás misiones con diferentes objetivos, que al final resultarán en que escapes sólo para llegar a una ciudad abandonada. Estas misiones son repetitivas, ya que se basan en ir de un lugar a otro, buscar algo, rifarte con tus puños u otras armas que le robes a tus victimas, regresar, ir a otro lugar, etc. Claro que a la larga resolverás parte de la historia y tendrás conversaciones extrañas con los personajes, y hasta harás una amiguita que lucirá la parte sensible que se esconde debajo de esos músculos gigantes.

El modo multiplayer no destaca en mucho, tiene Deathmatch, Team Deathmatch, y Capture the Flag que simplemente se explican solos. En el modo Pitch Black, un jugador es Riddick y los demás mercenarios, y pues obvio hay que atrapar a Riddick, y en el modo Butcher Bay Riot puedes hacer tres grupos: mercenarios, guardias y prisioneros para tratar de hacer base mientras se hace una masacre.

Es una pena que un juego que fue bien elaborado y que en su momento marcó una diferencia en varios aspectos importantes tenga una secuela genérica y sin un gramo de innovación. Gaby

# Rag Doll Kung Fu: Fists of Plastic

## SUPER PLASTIC BROS MELEE

Un juego de peleas para la Playstation Network que prometía mucho, lamentablemente se quedó un poco corto.

Ragdoll Kung Fu es un remake de un juego de PC creado por Media Molecule (Little Big Planet). Es un juego bueno, pero creímos que al ser trasladado al PS3 sería mucho mejor. El principal problema es que es demasiado corto.

El gameplay está decente, golpeas y pateas a tus oponentes, puedes realizar algunas acciones con el sixaxis y encontrarás armas para hacer más daño. Te será imposible no compararlo con Super Smash Bros, sobre todo, en el modo multiplayer, en el cual cuatro jugadores podrán romperse la m#"%e, muy al estilo del famoso juego de Nintendo. El problema aquí es que Rag Doll Kung Fu no soporta juego en línea, sé que parece broma, pero es la pura verdad. Más coraje da, ya que es en este modo que el juego es divertido, el modo de un jugador es aburrido y sin chiste, así que si nunca tienes a más de tres amigos en casa, piénsalo dos veces.

Gráficamente es muy bueno, los modelos de los personajes se ven bien y tienen mucha personalidad, no te extrañes si te sacan una carcajada de vez en cuando. Hay ocho peleadores en total, con la opción de personalizar el que más te guste, cosa que no sirve de nada, ya que no puedes jugar en línea para presumirlo.

Te recomiendo que lo pienses dos veces antes de adquirir Ragdoll, no es tan caro, pero hay muchas mejores opciones en la PSN para gastar tu dinero. No es que sea malo, pero la diversión se acaba en muy poco tiempo y no pasará mucho para que sólo sea espacio en el disco duro sin utilizar. **El Parista**

EL PARISTA **6.0**

RENZO 7.0
CLAUDIO 6.5

**Sólo recomendable si tienes amigos siempre en tu casa, si te gusta jugar en línea, ni te molestes en comprarlo. Si tan sólo sacaran un parche que mejorara esta situación...n acceso a unos cuantos bonos.**

DISTRIBUYE: SCE → DESARROLLA: TARSIER STUDIOS/MEDIA MOLECULE → GENERO: PELEAS/PARTY GAME → JUGADORES: 1-4 → CLASIFICACIÓN: E → SALIDA: ABR-09 → ONLINE: NO

# The Dishwasher: Dead Samurai

## VIVA LA INDEPENDENCIA

Llega al live arcade un juego repleto de acción y violencia, un tanto difícil pero divertido.

DISTRIBUYE: MICROSOFT → DESARROLLA: SKA STUDIOS → GENERO: ACCIÓN JUGADORES: 1-2 → CLASIFICACIÓN: M → SALIDA: ABR-09 → ONLINE: NO

The Dishwasher es un juego que comenzó como un proyecto independiente, la gente de Microsoft se interesó en él y ahora lo tenemos disponible por 800 microsoft Points. La historia es muy tonta y sin sentido: tú eras un lavaplatos que de repente está muerto y tendrás que buscar venganza. La historia es contada con unos cómics bastante feos, por cierto.

Las gráficas son en 2D, con un estilo bastante "emo", pero se ve muy bien. Los efectos están muy bien hechos, todo está en tonos oscuros. Esto le puede cansar la vista a algunas personas, pero nada grave. A pesar de la sencillez gráfica, el juego es muy violento. La acción muy raramente para, los enemigos no te dejarán en paz, esto hace que Dishwasher sea bastante difícil para un jugador promedio. Al avanzar irás encontrando nuevas armas, algunas te darán habilidades especiales, por ejemplo, la Katana te permite teletransportarte rápidamente de un lugar a otro. Como en la mayoría de los títulos de acción, encontrarás ítems para mejorar tus armas o aumentar tu energía.

El control responde bien, pero sí necesitas algo de habilidad para estar pegando /esquivando cada dos segundos. La música es bastante mediocre, pero entre tanta acción raramente la notarás. The Dishwasher es un buen juego para los hardcore gamers. Puedes jugar de dos personas (usando la sombra del protagonista) y tiene muy buen reto, hasta el modo fácil te hará sudar. Te recomendamos comprarlo para apoyar a estos juegos independientes que cada año van mejorando considerablemente. **Renzo**

RENZO **8.0**

EL PARISTA 7.8
ASHER 6.0

**Recomendable para los que buscan dificultad elevada y algo "diferente". Mucha sangre y buen control parecen ser una combinación ganadora.**

# Consola Virtual y WII Ware

Esta vez, a diferencia de los meses anteriores, hubo una mejor selección de títulos para la VC, en contraste con lo que ofrecieron los licenciatarios para la iniciativa WiiWare. Aquí está una selección de lo que estuvo disponible en el mes.

SUPER PUNCH-OUT!!

**Nintendo**

**800 Wii Points**

Nada como recordar viejas glorias mientras Punch-Out!! Wii sale a la venta en el mes de mayo, con el clásico de clásicos Super-Punch Out!! para el SNES, que continuó con el legado del primero, pero expandiéndose más allá de las fronteras de los Estados Unidos. De esta forma, Little Mac deberá combatir contra boxeadores de todo el mundo, que hacen uso de técnicas de combate nada ortodoxas. Entre ellos se encuentran competidores de la talla de Bear Hugger y Bald Bull (que, casualmente, regresan a la nueva entrega para la consola casera actual de Nintendo), así como Masked Muscle, Hoy Quarlow y Heike Kagero. Largo es el camino para que Little Mac alcance a obtener el cinturón de la World Video Boxing Association, combatiendo en tres distintos circuitos.

PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE

**Activision**

**800 Wii Points**

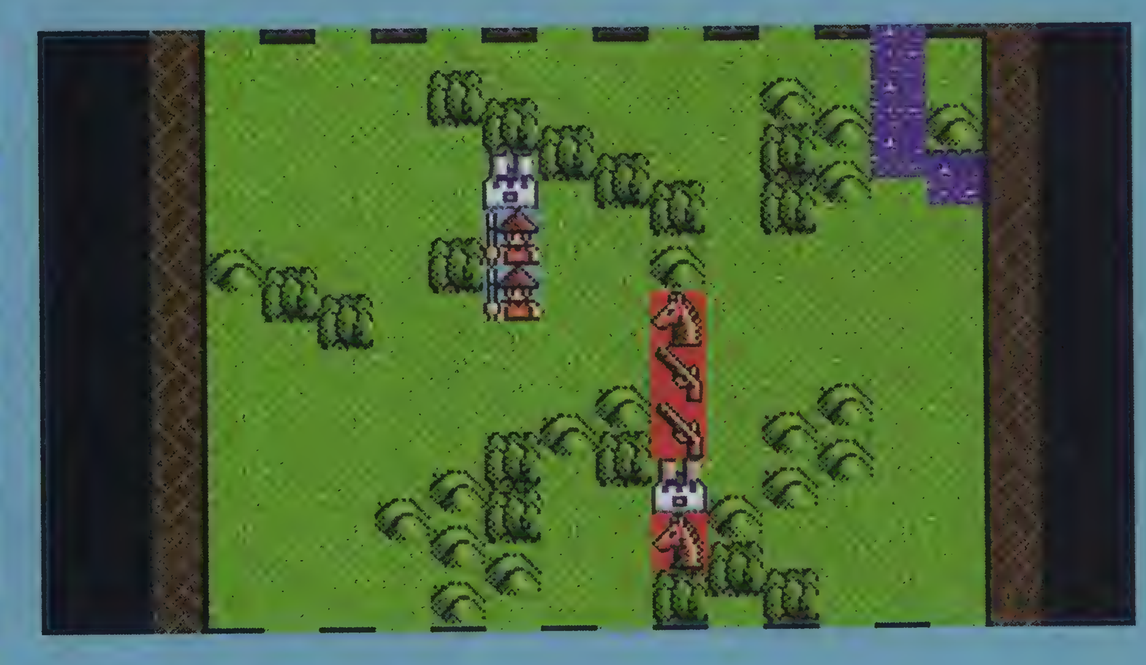
Pitfall Harry ha desaparecido en la selva, y ahora es deber de su hijo buscarlo a través de una serie de escenarios, afrontando infinidad de peligros. Aunque esta secuela no estuvo a la altura del original, fue un buen intento de parte de Activision por darle algo de aire a la franquicia, presentándonos niveles con un buen grado de detalle, en los que teníamos que recorrer no sólo terreno selvático, sino, además, caídas de agua y minas abandonadas. Trece niveles llenos de acción en los cuales enfrentábamos cocodrilos y jaguares, además de esquivar a los secuaces de Zakelua: Lord of Evil, quien es el hombre detrás del secuestro de nuestro querido progenitor. Un bono oculto dentro del juego, que debemos descubrir por nosotros mismos, es que la versión original de Pitfall! de Atari se encuentra disponible dentro de éste.

CRYSTAL DEFENDERS R1

**Square-Enix**

**800 Wii Points**

A pesar de que esta versión de Crystal Defenders no está al mismo nivel que la presente en otros sistemas, de todas formas es un título que puede resultar muy satisfactorio para aquellos que deseen probar suerte en el género de los Tower Defense. Por medio de las unidades que nos son proporcionadas, extraídas directamente de Final Fantasy Tactics A2: Grimoire of the Rift para el NDS, deberemos proteger los cristales que nos son encargados, exterminando las incesantes oleadas de enemigos que intentarán destruirlos. Las clases con las que contamos en este juego son Soldier, Black Mage, White Monk, Archer, Time Mage, Thief y Dragoon Towers, cada una de las cuales está especializada en diversos tipos de ataque, tanto a corta como larga distancia. Esperemos que Square-Enix no tarde mucho en lanzar la segunda parte, R2.



NOBUNAGA'S AMBITION

**KOEI**

**800 Wii Points**

No son muy abundantes, que digamos, los títulos de KOEI en la Consola Virtual, pero eso no está peleado con la calidad que manejan. Esta vez, se trata de Nobunaga's Ambition, un título que se basa en la historia real de Japón, en un período conocido como Sengoku, situado en plena época feudal en ese país. Se trata de un título de estrategia por turnos donde controlamos a Oda Nobunaga, un poderoso señor de la guerra que unió bajo su mando a la nación. Para llevar a cabo tal fin, podremos utilizar diversas técnicas, como la fuerza de nuestros ejércitos, o por el contrario, recurrir a tácticas de índole diplomática. Sin embargo, si es necesario, es posible además emplear presiones económicas para que nuestros rivales cedan, o si son demasiado testarudos, despachar unos cuantos de nuestros ninjas, dispuestos a realizar el "trabajo sucio" que necesitemos.

¡¡¡Go, go, power racers!!!

# ExciteBots: Trick Racing

## POWER RANGERS RACING

Aún hace poco tuve con mis compadres la última reta de Vs. Excitebike para el Famicom Disk System. Un juego que a lo largo de los años ha demostrado tener ese no sé qué, que lo hace tan encantador. Una serie que comenzó el mismo Miyamoto toma una dirección que, aunque tiene potencial, finalmente acaba siendo plana y genérica.

DISTRIBUYE: NINTENDO → DESARROLLA: MOSNTER GAMES → GENERO: CARRERAS → JUGADORES: 1-4 → CLASIFICACIÓN: E → SALIDA: 20-ABR-09 → ONLINE: SÍ

ASHER
**7.8**

A.QUATERMAIN
**8.1**

GABY
**7.5**

**Las pistas son bastante genéricas, basadas en distintos países alrededor del globo, pero en general el juego se ve muy bien y seguramente será divertido para el público de esta consola.**

No estoy de acuerdo con esta situación permisiva, en la que la gran N deja que sus desarrolladores tomen sus exitosas franquicias, pero la verdad es que no es justo juzgar cosas sólo por cómo se ven. Tal pareciera que ahora todos los jugadores quieren que todo se vea cool o realista, descartando al instante todo lo ridículo que salga en estos días, olvidando que cuando se enamoraron del medio fue exactamente esto lo que los atrajo a él. Si no lo creen, recuerden sus caricaturas favoritas. Así que bájenle a su amargura y a jugar.

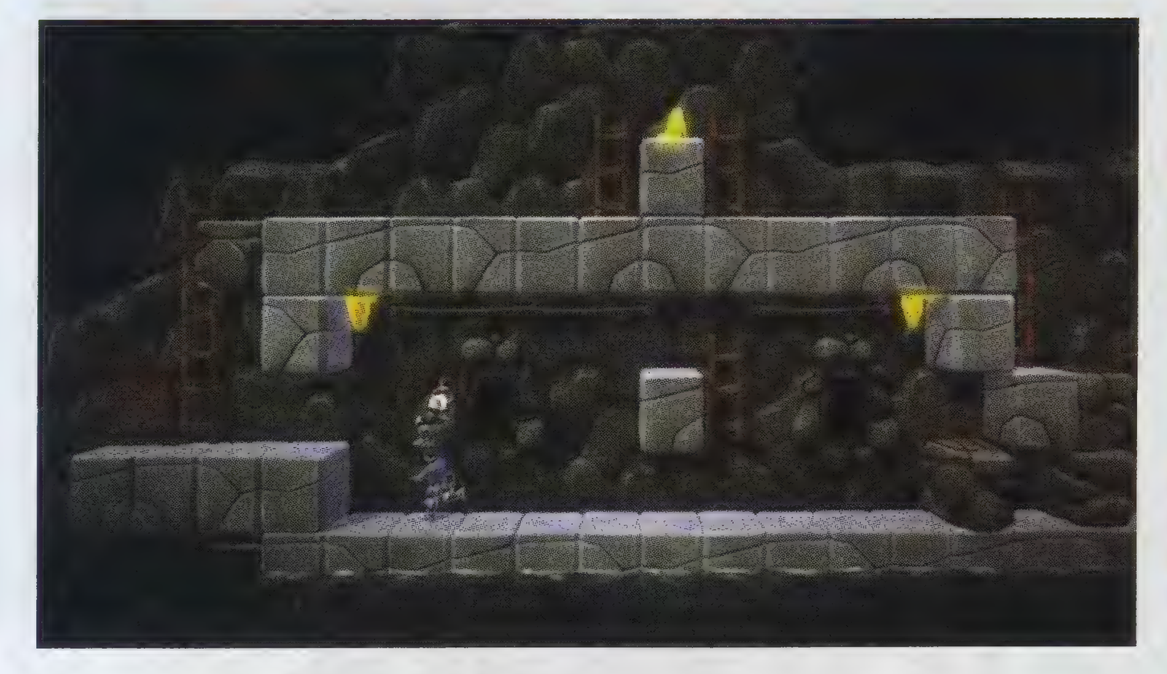
Excitebots no es ExciteTruck, tampoco es F-zero ni mucho menos Mario Kart con Wario Ware. ExciteBots es lo que él quiere y se le antoja. Hay tantas cosas pasando al mismo tiempo, tantos factores que afectan tu desempeño de maneras tanto positivas como negativas, que seguramente no podrás estar 100% atento a tu situación mientras lo juegues.

El terreno se modifica de la misma manera que en Truck, pero esta vez la acción es tan frenética que tardarás un poco más de tiempo en dominar el control, pues aunque también se juega con la Wii Wheel, como Mario Kart (de hecho el titulo se vende también con volante opcionalmente), la sensibilidad al dar vueltas puede ser complicada para algunos.

Antes de comenzar cada carrera escogerás a tu Bot, el cual tiene distintas características dependiendo del animal/insecto en el cual estén basados. Hay desde los clásicos heavy o light, hasta el agarre o su capacidad para flotar. A medida que ganas estas carreras podrás comprar más de estos.

Durante las carreras te encontrarás con algunos mini-juegos bastante divertidos, como boliche, el cual consiste en simplemente tumbar todos los pinos con tu vehículo. O también está el de meter un gol pegándole a una pelota. La mayoría de estas actividades están en Pro de la experiencia de juego, con la excepción de una que, en mi opinión, casi lo arruina: en todas las carreras te encontrarás con un tubo del cual tu vehículo se agarra y comienza a dar vueltas, tú tendrás que hacer el mismo movimiento con tu Wii Remote, pero debido a la falta de precisión de este control, seguido te encontrarás sin saber cuál movimiento tienes que hacer exactamente, o incluso el juego ignorará tus movimientos por completo. **Asher**

Lode Runner se ve mejor que nunca



# Lode Runner

## COMO SI FUERA LA PRIMERA VEZ

Lode Runner es un clásico de 1983, y aunque no llega a la altura de Pac Man o Tetris en fama, revolucionó el género de acción en ese entonces. Se incluía un editor de niveles, uno de los primeros títulos en contar con esta característica. Celebrando su aniversario # 25, lanzan el remake más completo y ambicioso de todos, exclusivo para Xbox Live Arcade.

DISTRIBUYE: XBOX LIVE ARCADE → DESARROLLA: TOZAI → GÉNERO: PUZZLE → JUGADORES: 2 → CLASIFICACIÓN: E → SALIDA: 22-ABR-09 → ONLINE: NO

PAULINA
**8.5**

EL PARISTA
**8.0**

RENZO
**7.5**

**Un buen ejemplo de cómo se deben revivir los clásicos. Para los nostálgicos es una compra obligada.**

### UN VIAJE AL PASADO

Era 1992, frente a mí había un juego viejo de Atari. La etiqueta estaba desgastada, no se alcanzaba a leer el nombre del juego. A pesar de tener tan pocos colores y sólo dos dimensiones, tenía mucha presión y diversión. Enemigos te seguían por varios pisos, subían escaleras, trepaban por cables y se aventaban desde arriba, intentando destruir tu único propósito: recolectar piezas de oro. Sólo puedes cavar hoyos y rezar que caigan en ellos. Si te descuidas, tú puedes caer en tu propia trampa y morir. Muchos jugadores crecieron con el NES y el primer juego que jugaron fue Super Mario, el mío fue Lode Runner, como hace apenas unos años me enteré que se llamaba.

17 años y cientos de miles de pesos gastados después, regresa este juego a mis manos de manera virtual. Mis expectativas no eran altas, sólo podía esperar que no arruinaran este clásico. La buena noticia es que es uno de los juegos simples más adictivos que he jugado en años, la mala, es que perderé muchas horas de mi vida.

### LODE-ING

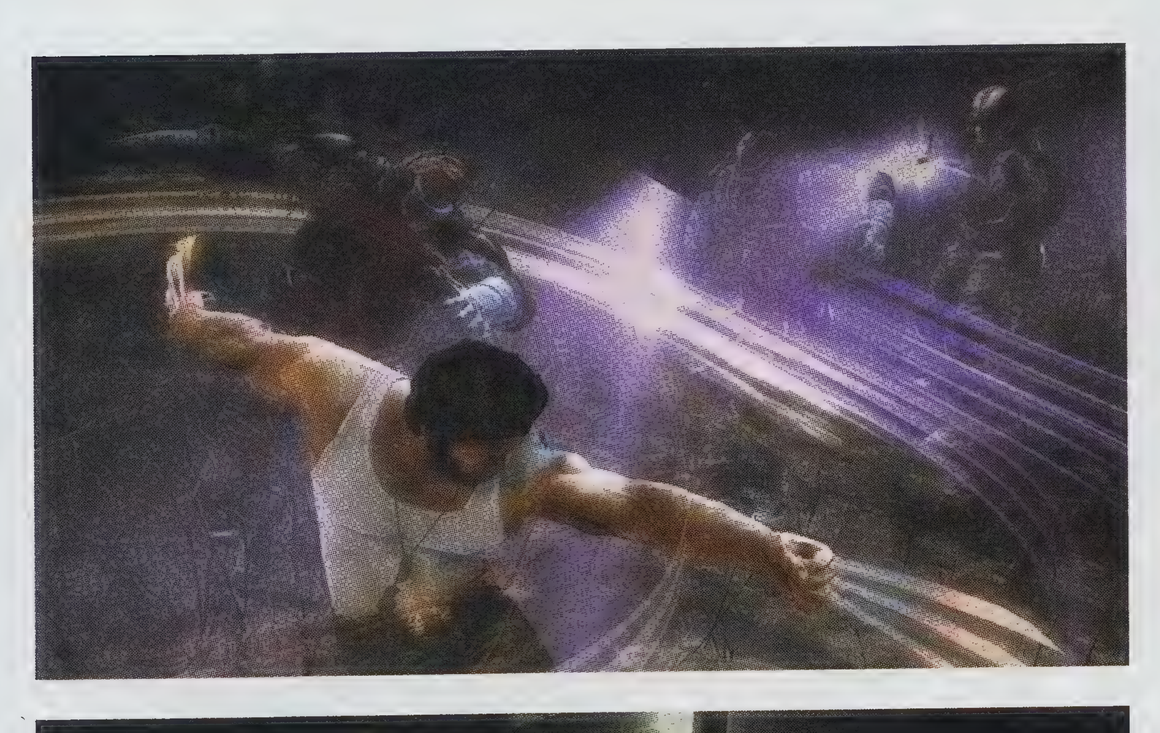
Las primeras características que nos vienen a la mente cuando sabemos de un juego viejo, es mucho dolor y dificultad. Aunque Lode Runner definitivamente no es fácil, sí es muy amable con las penalizaciones. En el modo principal, "Journey", puedes repetir cuantas veces quieras el mismo nivel, aunque si hay sistema de vidas, el juego parece no tomarlo en cuenta. Incluso puedes salirte, apagarlo y empezar ahí mismo otra vez. Todo esto se reduce a que debes aprenderte el nivel y repetirlo unas cuantas veces antes de poder pasarlo. Esto no quiere decir que el juego se acabe rápido, hay más de 80 niveles en este modo principal.

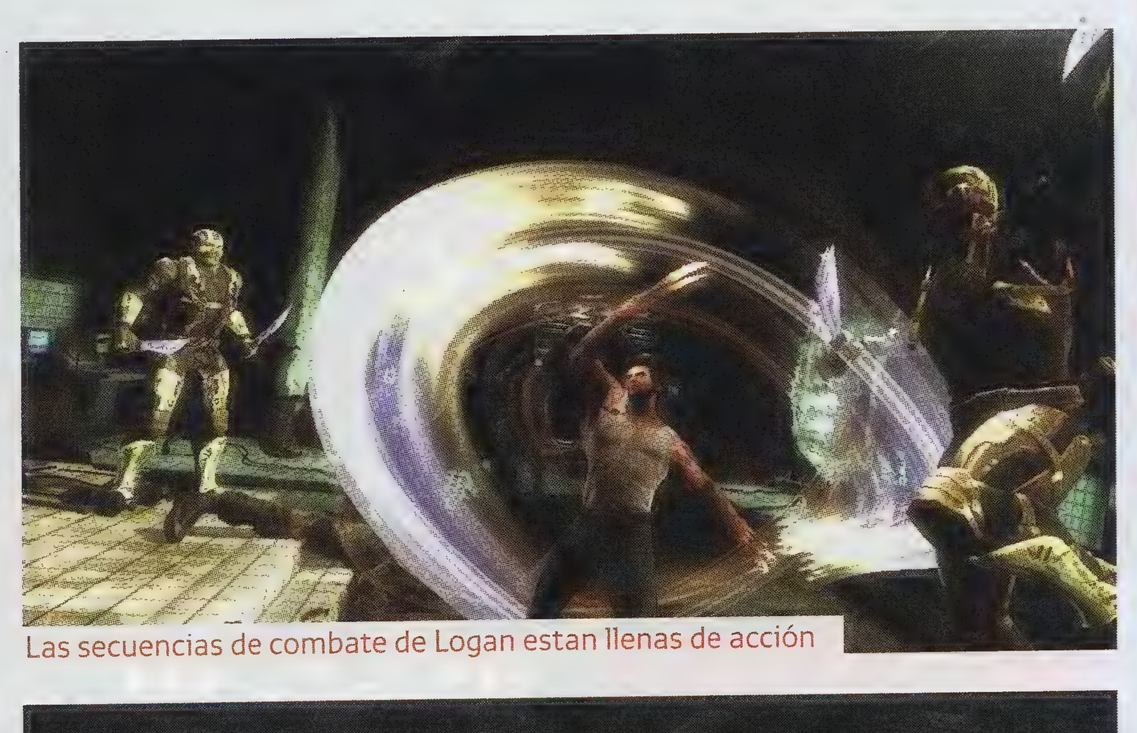
Hay otros modos para uno: Hang On (sobrevivir oleadas de enemigos con oro), Práctica (tutoriales), Puzzle (escenarios sin enemigos, pero el oro es difícil de alcanzar). El multiplayer puede ser local o en línea, ya sea de manera cooperativa o estando en contra del otro (Last Man).

El punto más fuerte del juego es su editor de niveles. Es muy fácil de usar e intuitivo. Una vez que terminas tu creación, puedes compartirlo en línea, o bien, descargar más niveles de otros usuarios, estos también son editables.

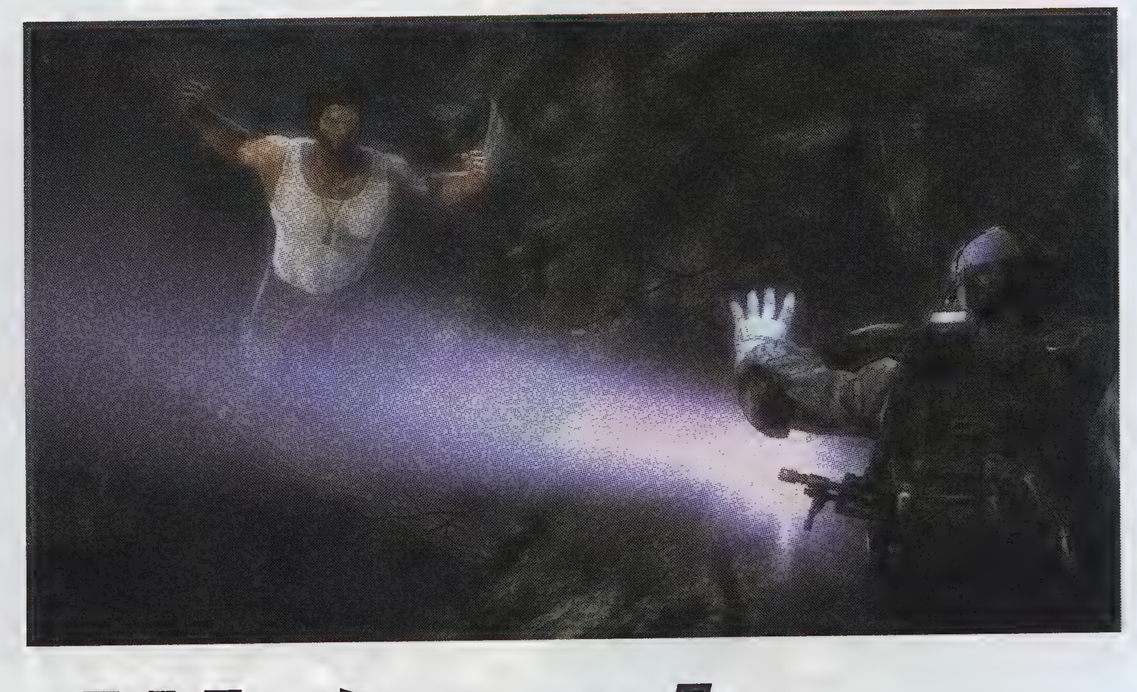
A diferencia de otras versiones, las desarrolladoras no interfirieron de ninguna manera con el gameplay clásico, solamente le agregaron modos, juego en línea, un editor de niveles más profundo y gráficas actuales. No hay necesidad de historia, justo como en los ochenta.

Lo que antes era un excelente juego de acción, regresa como un puzzle único. No es la primera vez que lo relanzan y seguramente está muy lejos de ser la última, pero no se puede poner mejor que esto. Aunque el juego tiene todo para resaltar, el precio de 1,200 puntos puede alejar muchos compradores potenciales. **Paulina**





Las secuencias de combate de Logan estan llenas de acción



# X-Men Origins: Wolverine

## WOLVERINE REGRESA A UN VIDEOJUEGO MÁS VIOLENTO QUE NUNCA

Wolverine o Guepardo, como es conocido en nuestro país por la famosa caricatura de X-Men de lo 90's. Logan es por mucho uno de los superhéroes más poderosos e interesantes creados por Marvel.

CLAUDIO
**8.0**

RENZO
**7.5**

ASHER
**7.9**

**Logan regresa a las consolas más violento y sangriento, como nunca antes se ha visto.**

Con una historia sobre su origen bien fundamentada, este personaje se ha mantenido en el gusto de muchos. En cuanto a los videojuegos de Wolverine, en la historia ha tenido varios que lo han destacado, tal vez como el más popular de los X-Men, debido a su personalidad y lo poderoso que es este personaje, gracias a la capacidad de autorrecuperación por el adamantium que está en su cuerpo. Un elemento indestructible.

Como lo mencione antes, existe un par de juegos de Wolverine, en especial recuerdo uno muy bueno para el SuperNintendo. Pasé horas en la consola utilizando a Wolverine en cada misión. Aprovechando el hype de la película, que ya habrá salido para cuando leas esto, Activision en conjunto con Raven Software lanzarán también el nuevo juego de Wolverine. Cabe destacar que no es una adaptación como tal de la película, más allá de tener Hugh Jackman como el modelado y la voz de Wolverine. Es brutalmente violento, me sorprendió esta característica, pero sin duda me agradó. Tan pronto avanzamos un par de introducciones, comenzamos a enfrentar a soldados, para desgarrarlos, desmembrarlos, decapitarlos, dar un salto enorme, y caer sobre uno encajándole tus poderosas garras.

La cantidad de daño que puede absorber es dramática. Cuando esto sucede, se puede notar en el esqueleto de Logan y en su ropa, que se desgarra. Su estructura ósea sirve como signo de que es necesario detenerte en algún punto y recuperarte, para continuar con la batalla. Cada soldado que muere libera objetos llamados "orbs", cuando juntas suficientes te sirven para modificar tus garras y causar mayor daño. También funcionan para acelerar el proceso de curación. La pelea contra varios soldados a tu alrededor, e incluso con un centinela, es genial, dinámica y salvaje. Logan vuela por los aires destruyendo helicópteros, es algo nunca antes visto. Lo mejor de todo es que es sangriento en un nivel considerado. Como cosas extra, a lo largo del juego puedes desbloquear un par de trajes nuevos y jugar con el típico traje azul con dorado.

X Men Origins: Wolverine probablemente pueda considerarse, hasta ahora, uno de los mejores juegos de Wolverine, con una historia basada en el origen del personaje y lo que ha sufrido a través del tiempo. Bajo este concepto, Logan emprende batallas con cientos de soldados, los destroza: la ira y sed de venganza están bien plasmadas. Gráficamente es aceptable, aunque en un juego de un superhéroe, en especial alguien como Wolverine, esto pasa a segundo término. Lo más importante, y creo que sí lo han logrado, es crear un juego capaz de atraer a los fanáticos de este superhéroe, apoyándose, por supuesto, en la campaña de publicidad de tipo masivo por medio de la cual fue promocionada la película a nivel internacional. **Claudio**

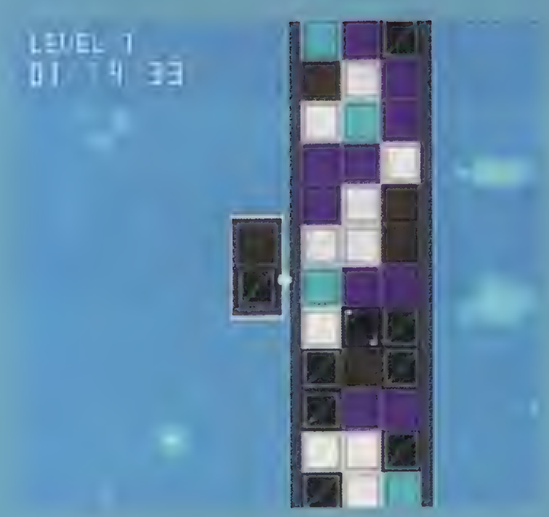
DISTRIBUYE: ACTIVISION → DESARROLLA: RAVEN SOFTWARE → GENERO: ACCION → JUGADORES: 1 → CLASIFICACION: E → SALIDA: 01-MAY-09 → ONLINE: NO

# DsiWare

Ahora que estas estrenando un DSi con todo y crisis ¿no sabes que hacer con tus 1000 puntotes que Nintendo regala? He aqui unas recomendaciones, de lo mejorcito que hay ahorita en el DSiware, esperemos que este servicio crezca de mejor manera que el de su hermano mayor y la gran N haga su magia ahora descargable.

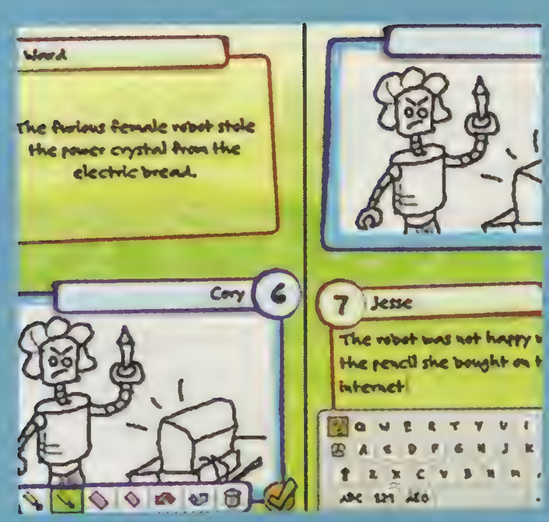
## Wario Ware Snapped!

Al parecer ya se hizo costumbre que cada que sale un juego nuevo de Wario Ware sea para demostrar alguna nueva tecnología que nos trae Nintendo. Este corto pero divertido juego es una pequeña ventana a lo que el nuevo DSi tiene para ofrecer. De cualquier manera, éste es el mejor tech demo disponible en el servicio hasta la fecha, aunque es algo complicado hacerlo funcionar durante la noche, pero está bueno reírse de uno mismo cuando te pone fotos tuyas haciendo el ridículo.



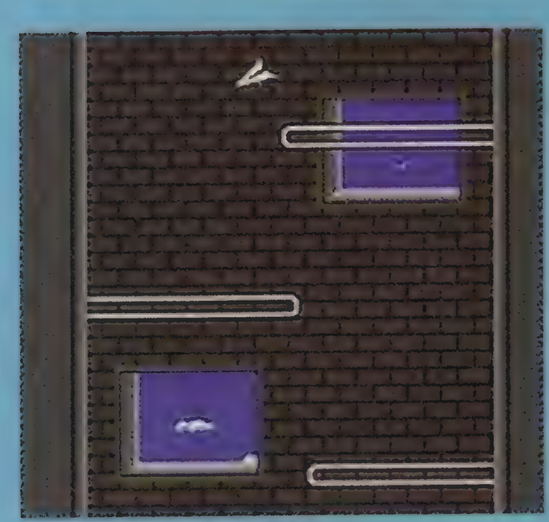

## Art Style: Aquia

Si a mí me lo preguntan, la serie de Art Style es lo mejor que hemos visto en el servicio de descargas que Nintendo ofrece, tanto para el Wii como para el DSi, con la filosofía de hacer juegos simples, pero muy entretenidos. En este caso no es tan simple, y la curva de aprendizaje puede ser la más ruda de la serie, pero después de un rato encontrarás el clásico "no se cómo lo hago, pero lo hago" con el que el cerebro hace su trabajo. No dudes en obtenerlo si eres fan de los puzzles.




## Mixed Messages

El concepto de Mixed Messages no es nuevo, pero es divertidísimo: escribir un enunciado basado en una imagen o viceversa. Pero, una advertencia para todo aquel que no tenga amigos: éste es un juego para jugarse en bola con el mismo DSi, así que no tires tu dinero si no lo vas a compartir en la escuela, oficina o convención ñoña. Aunque exijo que Vicarious visions nos dé una manera de que el resultado salga del DSi, para poder facebookearlo.



## Paper Airplane Chase DSi

Aún recuerdo hacer retas de este mini-juego incluido en Wario Ware de GameBoy Advance cuando estaba en la prepa. Bajar la infinita torre con un avioncito de papel era mucho más complejo de lo que suena. Acepto que ésta es una manera de hacer dinero de la nada por parte de la gran N, pero por 200 puntos para alguien que no tiene otra manera de jugar, éste superdivertido mini-juego es una ganga.

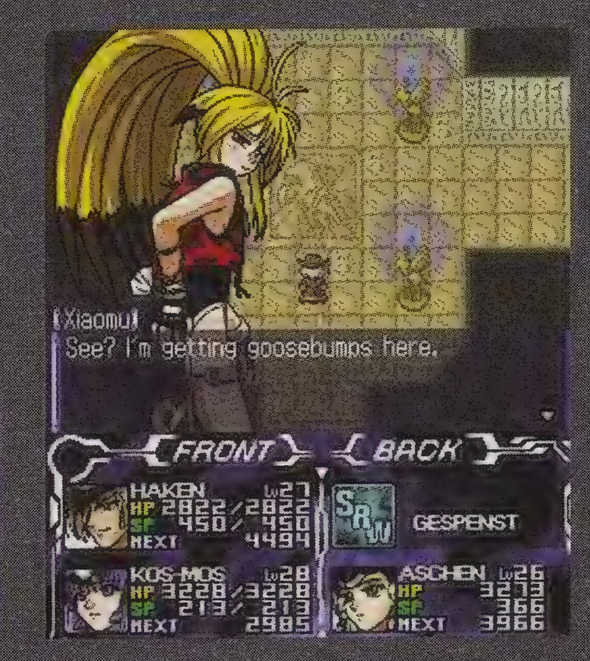
# Super Robot Taisen OG Saga: Endless Frontier

## MONOLITH SOFT NOS MUESTRA DE NUEVO POR QUÉ SE DEDICA A HACER RPGS

**Nuevamente, Atlus USA trae a nuestro continente un juego que muchos dudaron que algún día pudiéramos disfrutar en América. Y, lo mejor de todo, con toda su tremenda carga de fanservice.**

Super Robot Taisen OG Saga: Endless Frontier, una de las más recientes creaciones de Monolith Soft, es una muestra más de que el NDS es actualmente el sistema con la línea de RPGs de manufactura japonesa más fuerte del momento. Tomando los mechas de la serie Super Robot Taisen, pero agregando personajes humanos con su propia historia, este título ofrece un modo de juego muy dinámico. Los encuentros brillan por su espectacularidad y nivel de interacción, todo gracias a un excelente sistema de combos, en el cual, si presionamos los botones de la forma adecuada, podemos crear ataques encadenados muy extensos. Sin embargo, podría decirse que este estilo de batalla es el Talón de Aquiles de Endless Frontier: los enfrentamientos pueden alargarse demasiado algunas veces, y eso puede no gustarle a todos.

Atlus USA continúa destacando por el nivel de adaptaciones manejado en sus publicaciones. Los diálogos entre los personajes, a pesar de la obligatoria traducción, son aceptables, y las alusiones "en doble sentido" se mantienen casi inalteradas. Las animaciones de las protagonistas en los enfrentamientos prevalecen, especialmente sus peculiares superataques: agradable ver que no se censuró ningún elemento. Es un ejemplo perfecto de cómo debe de ser adaptado un título a la audiencia occidental. Por otra parte, cabe señalar que en este juego tenemos la aparición de personajes tales como Reiji Arisu y Xiaomu, provenientes de Namco x Capcom, que nunca llegó a América, además de KOS-MOS, de la serie de Xenosaga, aunque no serán los únicos "invitados especiales" que encontraremos en nuestra jornada. **A.Quatermain**




**A.QUATERMAIN 8.2** — CLAUDIO 8.0 — ASHER 8.0

**Aquellos que cuenten con Super Robot Taisen Original Generation (GBA), les recomiendo conectarlo en el puerto del NDS: así tendrán acceso a unos cuantos bonos.**

DISTRIBUYE: ATLUS USA → DESARROLLA: MONOLITH SIFT → GENERO: ACCIÓN RPG/TRPG
JUGADORES: 1 → CLASIFICACIÓN: T → SALIDA: 28-ABR-09 → ONLINE: NO

# EA Sports Football Academy

## LOS CONOCIMIENTOS TEÓRICOS Y ESTRATÉGICO DEL FÚTBOL EN EL DS

Luis Felipe Scolari, ex-técnico del equipo inglés Chelsea y la selección de Portugal, será tu mentor en este juego, cuya meta es aprender todo lo que debes sobre fútbol, para ser un maestro en este deporte.

DISTRIBUYE: EA → DESARROLLA: EA CANADA → GENERO: DEPORTES → JUGADORES: 1-2
CLASIFICACIÓN: E → SALIDA: 01-MAR-09 → ONLINE: NO

Scolari está al mando, la meta es entender y aprender todo en materia de fútbol. Bajo la dirección técnica de tu equipo amateur, creado por ti, deberás enfrenarte a una simulación de partidos, en la que los jugadores combaten al oponente uno a uno en sus posiciones, bajo las estadísticas que muestran cada uno en sus tarjetas, habilidades y posición en el campo. Una vez que finalice el encuentro si has conseguido la victoria, obtienes puntos que te ayudan a tener mayor experiencia, conseguir nuevos jugadores y hasta el campeonato. El proceso de aprendizaje está divido en varias etapas. El campo de entrenamiento consta de actividades como adivinar las nacionalidades de cada jugador, jugadores de un equipo entero, acertar el origen de cada camiseta por país, raspar la pantalla para adivinar el logo del club y hasta memorizar las formaciones y escribirlas. Todo esto con la finalidad de aumentar tu IQ y hacer de tu equipo uno de los más respetados de Europa. Cuentas con las licencias de ligas europeas como la Bundes Liga, La LFP de España, y la de Italia. Muchas de las tarjetas tienen a jugadores que militan en los clubes más importantes actualmente, por ejemplo, Julio, la bestia "Baptista2, del AS Roma de Italia. EA Sports Football Academy es una genialidad para los amantes del fútbol. Por supuesto, puedes reafirmar tus conocimientos e incluso aprender nuevos datos. El juego cae en una repetición constante, pero esto no demerita el gran trabajo que hay detrás. El técnico Scolari, mejor conocido como Felipao, te exige entregar el 100% en este juego como en un partido cualquiera. **Claudio**

**CLAUDIO 8.0** — ASHER 8.0 — GABY 7.0

**Para los amantes del fútbol, el deporte más bello de mundo, es un deleite.**

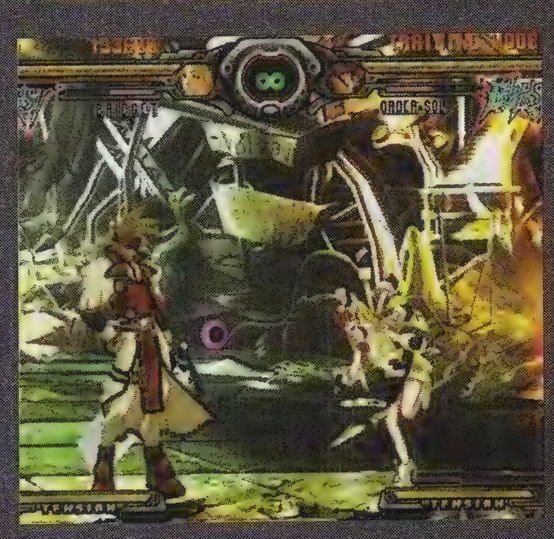
# Guilty Gear XX Accent Core Plus

## ¿ES ÉSTE EL TÍTULO DEFINITIVO DE LA SERIE?

Con el paso de los años, Arc System Works ha lanzando nuevas versiones de la serie Guilty Gear, pero, según parece, esta vez llegamos a una en la que prácticamente ya no hay nada más que mejorar.

Es difícil decir que esta nueva entrega de la serie Guilty Gear es un indispensable para los fans del género de peleas. Esto, debido a que su parecido con la versión anterior, GGXX Accent Core, es más que notorio. Pero aun así, es un título a tener en mente. Además de incluir la corrección de algunos errores presentes en el original, nos encontramos con dos nuevos modos de juego, Survival, que nos permite incrementar el nivel de nuestros personajes, y Mission, donde deberemos de cumplir con cierta cantidad de objetivos que nos serán impuestos. Esta modalidad, cabe señalar, no es una completa novedad, ya que se había manejado anteriormente.

Aparte de estas características, el juego incluye dos personajes adicionales, Kliff Undersn y Justice, lo que eleva el número de peleadores disponibles a 25 (cada uno con su propia y detallada historia detrás), cantidad nada desdeñable para un título de pelea. Por otro lado, GGXX: Accent Core Plus es posiblemente una de las versiones más balanceadas de la saga, resultado del continuo perfeccionamiento de su esquema de combate a través de los años. Amén de esto, este título incluye mucho contenido desbloqueable en la forma de arte, versiones alternas de los peleadores y subtramas, que nos harán jugarlo una y otra vez. En resumen, si es que ASW no lanza otra versión más, ésta vendría a ser la entrega definitiva. **A.Quatermain**



A.QUATERMAIN **8.3**

ASHER 7.9

EL PARISTA 8.0

**Las entregas del PS2 y PSP son semejantes, pero la mejor acabada es la primera. Mas la versión portátil no está nada mal, a pesar de la disposición de los botones.**

DISTRIBUYE: ASKYS GAMES → DESARROLLA: ARC SYSTEMS WORKS → GENERO: PELEAS
JUGADORES: 1-2 → CLASIFICACIÓN: T → SALIDA: PS2,PSP,11-ABR, WII:12-MAY → ONLINE: NO

# Hammerin' Hero

## EL CARPINTERO MILUSOS EN CONTRA DE UN VORAZ CORPORATIVO

Atlus USA deja a un lado del mundo de los RPGs y, ahora, nos trae un divertido plataformero para la consola portátil de Sony.

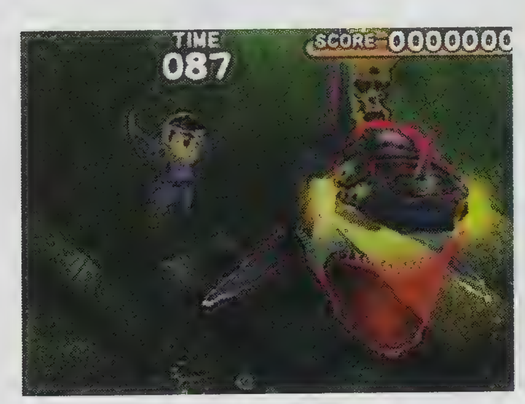
DISTRIBUYE: ATLUS USA → DESARROLLA: IREM → GENERO: PLATAFORMAS
JUGADORES: 1-2 → CLASIFICACIÓN: E+10 → SALIDA: 07-ABR-09 → ONLINE: NO

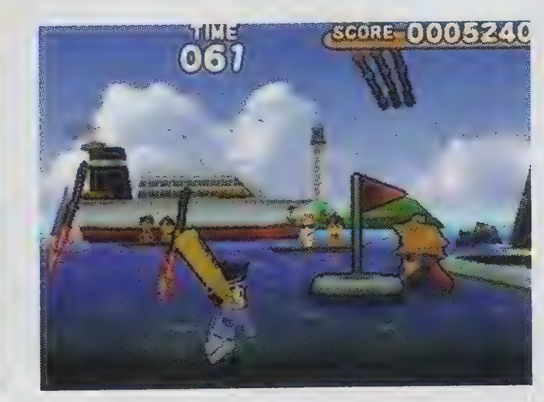
Traer Hammerin' Hero a América fue una atinada idea de parte de Atlus, ya que así los dueños de un PSP podrán disfrutar de un excelente juego de plataformas estilo arcade. Durante el juego controlamos a un joven llamado Gen, que deberá ponerle un hasta aquí a un malvado hombre de negocios, Hyosuke Kuromoku, quien, junto con su compañía de construcción, está haciéndole la vida de cuadritos a los habitantes de la ciudad.

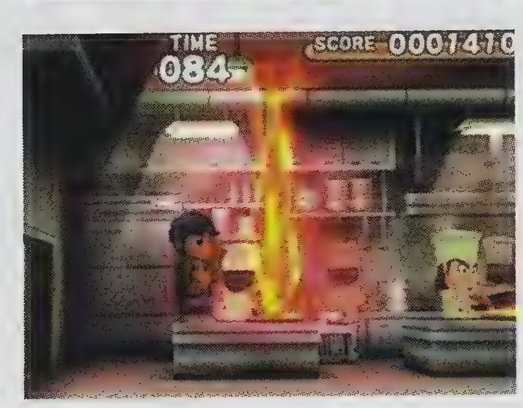
Este título se despliega en una perspectiva en 2D, pero con muy buenos gráficos en 3D, presentándonos entornos netamente japoneses. A través de una docena de variados niveles deberemos de combatir contra varios jefes, mientras que derrotamos a una serie de enemigos y ayudamos a las personas que encontremos en nuestro camino, quienes nos lo agradecerán enviándonos cartas. Un detalle bien logrado.

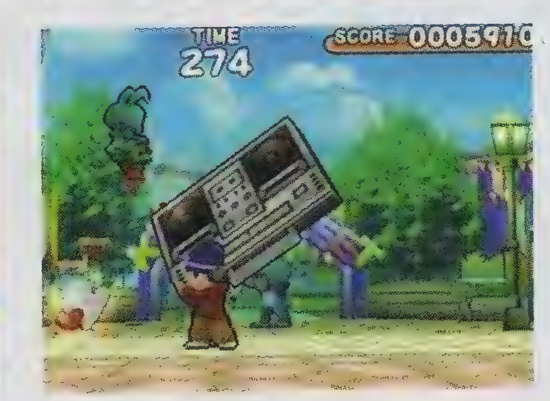
Contamos con trajes que nos dan diversas habilidades, como el de un cocinero de sushi o un beisbolista, que desbloqueamos conforme avancemos (existen al menos 12 de ellos). También podremos obtener dos personajes adicionales, y hay varios niveles de dificultad. Al terminar un escenario ganaremos determinada cantidad de puntos, y existe un modo de juego para dos personas donde competimos por ver quien adquiere mayor puntaje.

La versión americana de Hammerin'n Hero tiene tiempos de carga muy reducidos, además de doblaje japonés e inglés: es una excelente adaptación de parte de Atlus, que incluso mejoró la respuesta del control. **A.Quatermain**




A.QUATERMAIN **8.4**

EL PARISTA 7.5

ASHER 8.0

**Aunque el juego no dura mucho, tardaremos un buen tiempo desbloqueando todo su contenido, y estaremos jugando una y otra vez buscando mejorar nuestro puntaje.**

# Major Minor's Majestic March

## UN JUEGO FELIZ ECHADO A PERDER.

**PaRappa the Rapper pudo haber sido un éxito, pero el equipo creativo detrás de ese clásico regresó con una idea innovadora pero mal ejecutada.**

El arte del juego es agradable, muy colorido y simpático. El diseño de personajes es divertido y el juego cuenta la historia de una especie de gato llamado Major Minor, que quiere formar una banda de marcha ya que vive en Marchtown, y ahí es lo único que hacen. Pero, no sólo quiere formar una banda sino que quiere ser el mejor líder de banda de la historia, ya que carga con el peso de venir de una familia de grandiosos líderes. Para llevar a cabo su inquietante plan necesita miembros para su banda, pero sobre todo un bastón. Afortunadamente, el bastón mágico de su tatara-tataraabuela Gladiola llega a sus manos, pero, para su sorpresa y la de todos, el alma de Gladiola vive en el bastón, y así comienza un frustrante viaje en el mundo de la marcha musical.

Primero debes pasar el tutorial en donde te explican cuál es el punto del juego: sostener el Wiimote en posición vertical (como un bastón) y moverlo de arriba a bajo infinitamente a un ritmo estable. En el camino de tu marcha encontrarás animales y hasta flores que se unirán a tu banda apuntándolos con el control. Puedes hacerlo parado, sentado, o si quieres vivir toda la experiencia, puedes fingir que marchas en armonía junto con el movimiento del bastón. La velocidad de tus movimientos marca el ritmo, y no puedes hacerlo ni muy lento ni muy rápido, pero es bastante confuso atinarle, porque los controles no son muy funcionales y no capta tus movimientos al 100%.

Si los controles estuvieran más pulidos, sería un juego agradable para pasar el rato. Los animalitos, los personajes y los escenarios son divertidos y originales, pero al ver que la simple acción de mover un bastón no se registra bien por más que trates de hacerlo, te dan ganas de quitar el juego y no volverlo a ver. **Gaby**

**GABY 5.0** — ASHER 5.0 — EL PARISTA 4.0

**Al menos ejercitas el tríceps, pero para eso hay pesas.**

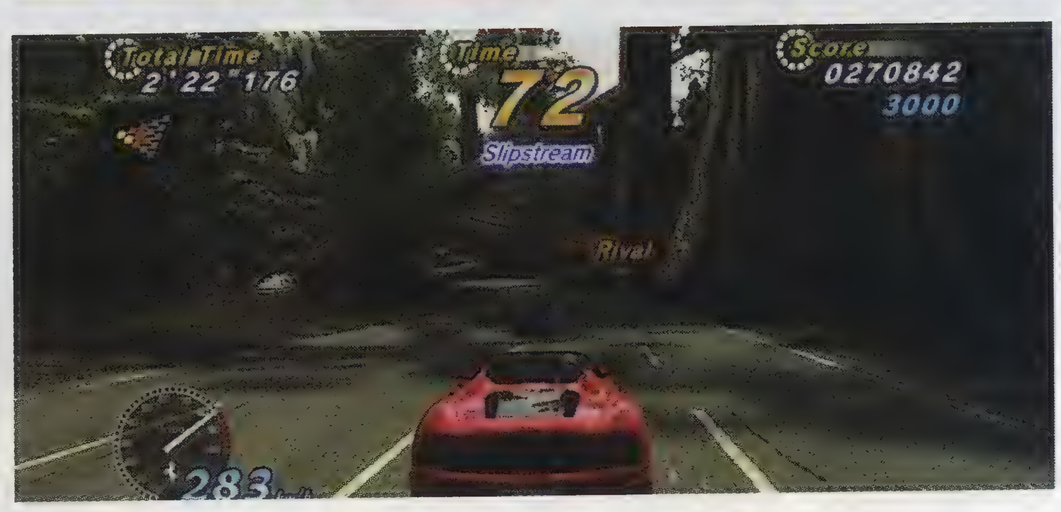
DISTRIBUYE: MJESCO GAMES → DESARROLLA: NANAON-SHA → GENERO: RÍTMICO/MUSICAL
JUGADORES: 1 → CLASIFICACIÓN: E → SALIDA: 02-ABR-09 → ONLINE: NO

# OutRun Online Arcade

## MUJERES INTERESADAS

El clásico de Yu Suzuki está de vuelta en esta reedición para El Live Arcade. Si quieren jugarlo para PS3, sólo lo podrán encontrar en Europa.

DISTRIBUYE: SEGA → DESARROLLA: SUMO DIGITAL → GENERO: CARRERAS
JUGADORES: 1-6 → CLASIFICACIÓN: E → SALIDA: 15-ABR-09 → ONLINE: SÍ




OutRun tiene muchos años y su fórmula ochentera sigue vigente. Trépate a tu Ferrari con tu chica rubia y tonta y llévala a pasear por varias locaciones exóticas. Hay 10 diferentes tipos de Ferraris para seleccionar, la movilidad es totalmente Arcade. Sólo preocúpate por ir lo más rápido posible, rebasar y llegar en el tiempo establecido. Al avanzar podrás elegir entre varias rutas diferentes, las de la izquierda son las fáciles y las de la derecha, obviamente, son más complicadas.

Hay varios modos de juego, desde el Multijugador para 6 personas en línea, hasta uno de nuestros favoritos, el Heart Attack, en el cual tienes que complacer los caprichos de tu chica, como rebasar coches, no chocar con nada, agarrar unas monedas estilo Sonic, o pegarle a unos fantasmas que se encuentran en el camino.

El control es impecable, los autos responden perfectamente, los derrapones, los cambios de velocidades; todo es muy intuitivo. Gráficamente se ve como un juego de Dreamcast en alta definición, aunque las gráficas no importan tanto. Las rolas clásicas de OutRun siguen presentes, no hay nada como ir escuchando Passing Breeze a 300 kmph.

A pesar de ser corto, hay buen reto, no solamente el multiplayer, los leaderboards están muy rudos, así que ponte a practicar esos tiempos. Si eres muy fan de los achievements, te gustará saber que te costará algo de trabajo sacarlos. **Renzo**

**RENZO 8.0** — CLAUDIO 8.0 — ASHER 8.5

**Recomendadísimo para los amantes de la velocidad. Buen control y música pegajosa. Si nunca has probado el encanto de OutRun, ésta es tu oportunidad.**

En esta época de crisis financiera te recomiendo que pases de largo este juego

# Death Track Resurrection

## SIN RUMBO FIJO

Basado en el título Deathtrack publicado en el año 1989, llega un título que podría haber sobresalido, lamentablemente se estrelló en una gran pared marcada con la palabra FAIL.

DISTRIBUYE: ASPYR → DESARROLLA: SKY FALLEN → GENERO: CARRERAS/ACCION → JUGADORES: 1 → CLASIFICACION: T → SALIDA: 24-MAR-09 → ONLINE: NO

ORTA64
**6.5**

EL PARISTA
**6.2**

PAULINA
**6.0**

**Si lo ves en una tienda te recomendaría que lo rentaras antes de considerar pagar por estos juegos que lo único que harían sería recordarte que hay mejores juegos que esto.**

### INICIANDO MOTORES

El planteamiento original del título que intenta revivir nos coloca en una situación en que las carreras y las peleas van de la mano resultando en actividades bárbaras como si estuviéramos en el coliseo romano vestidos como gladiadores en nuestras carrozas. Los escenarios disponibles son representaciones no muy fieles de ciudades como Londres y Tokyo que nos servirán para destrozar a nuestros enemigos.

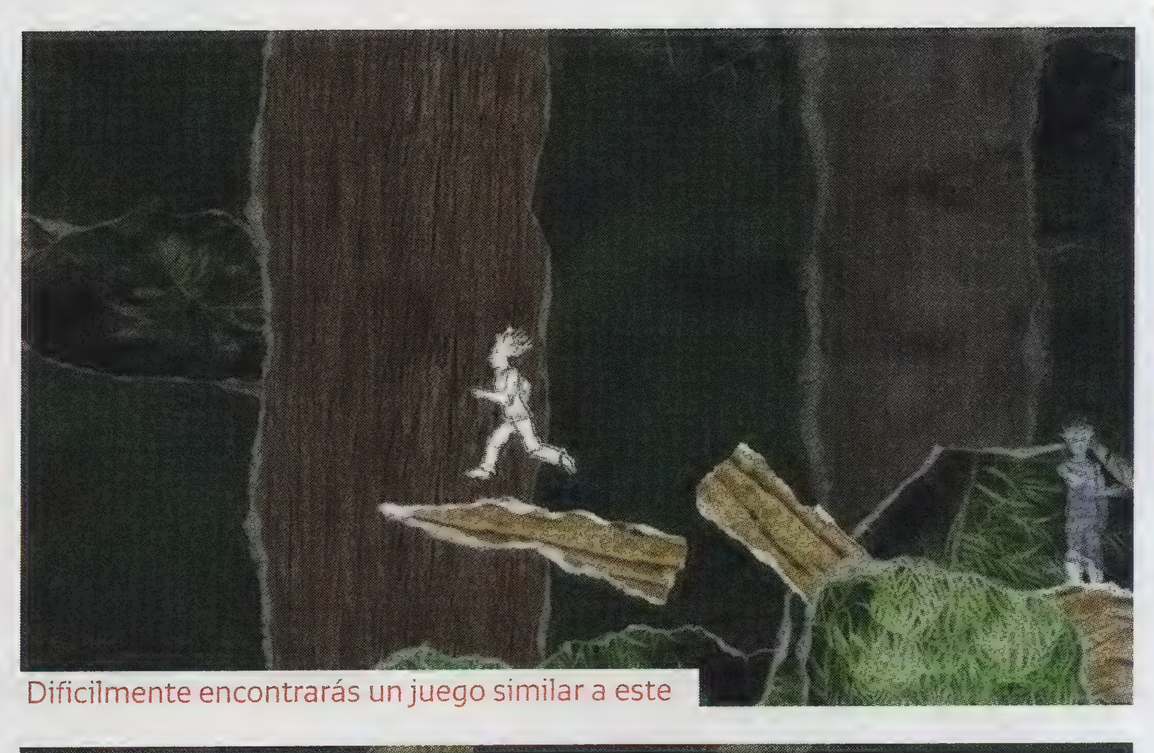
Algo muy sorpresivo en este título que se presenta desde el inicio es que no encontré por ningún lado alguna opción que me permitiera jugar online, ni siquiera a pantalla dividida, así que la única opción que tengo es entretenerme contra el CPU. Tu objetivo en cada "carrera" consiste en llegar de un punto A a un punto B a travez de diferentes circuitos pero al disponer de diferentes armas la situación puede cambiar totalmente a tu favor o en los momentos cruciales podrías recibir disparos de todos tus contrincantes terminando en último lugar después de cruzar por una carrera casi perfecta.

La variedad de armas podría ser considerada como suficiente ya que podrás instalarle a tu vehículo armas nuevas como escopetas, metralletas o misiles, como podrás notar este juego parecería más un FPS que otra cosa.

### DIRECTO A LA PARED

Como lo describí al principio, este remake no pudo llegar más lejos ya que a estas alturas no incluir un modo de juego online y contar con 2 modos de carrera y una opción para editar tu coche, no ayudan mucho para recomendar este título que tiene unos gráficos aceptables pero que no llega a sobresalir con respecto a otros títulos de carreras.

Posiblemente podría gustarte si eres uno de los pocos fans que quedan de la mítica serie Carmaggedon o si no quieres verte muy salvaje mejor compra un Mario Kart para un Wii o Nintendo DS y creeme que estarás más tiempo entretenido que con este título. **Orta64**



Dificilmente encontrarás un juego similar a este

# And Yet it Moves

## NO INCLUYE BOLSA PARA EL MAREO

Si crees que un juego de plataformas en 2D sólo abarca tu lado izquierdo o derecho, deberías pensarlo de nuevo. Como indica el nombre de la compañía desarrolladora, And Yet it Moves rompe con todas las reglas del género y nos entrega esta pequeña obra maestra.

ORTA64
**7.5**

RENZO
**7.0**

EL PARISTA
**7.0**

**En algunos momentos un salto mal calculado puede retrasarte mucho, así que ten cuidado con los saltos que hagas de una plataforma a otra.**

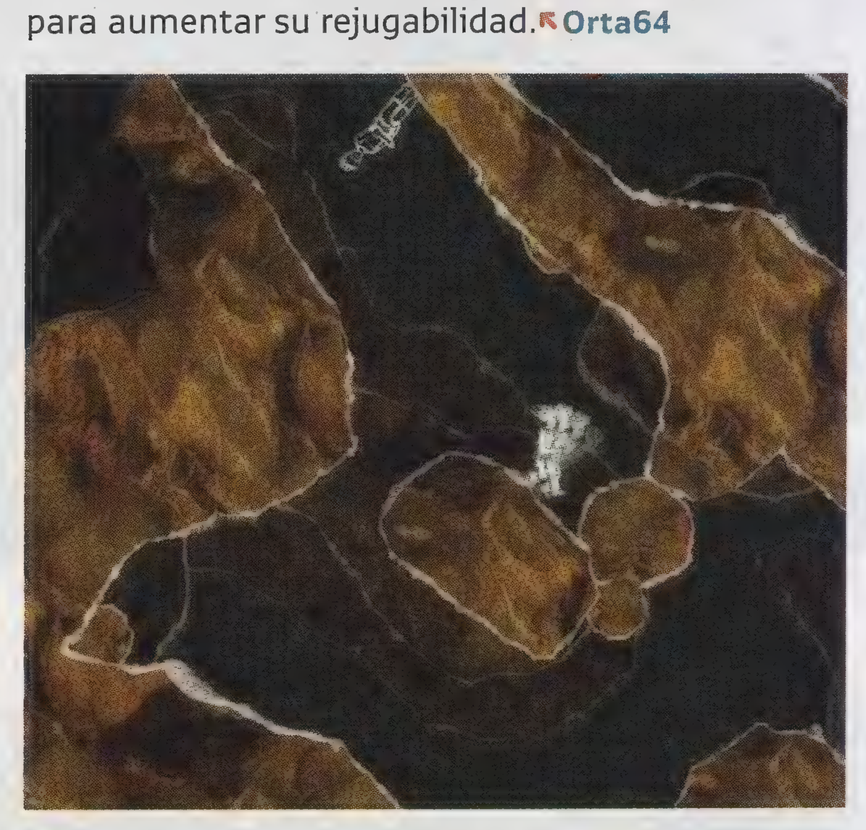
Sin una historia de por medio controlamos a un pequeño avatar formado de papel que deberá avanzar de un punto inicial del laberinto hacia una salida, pasando por diferentes puntos de control, que evitarán que repitas todo el escenario si comentes un error.

Cuando inicies una partida notarás inmediatamente que tu personaje y los elementos en pantalla están formados por imágenes que parecen recortadas de una revista, y que están repartidas por el suelo formando un collage. Dependiendo de los gustos de cada lector, esto podría ser uno de los puntos más atractivos del juego, ya que no es un estilo que se utilice mucho.

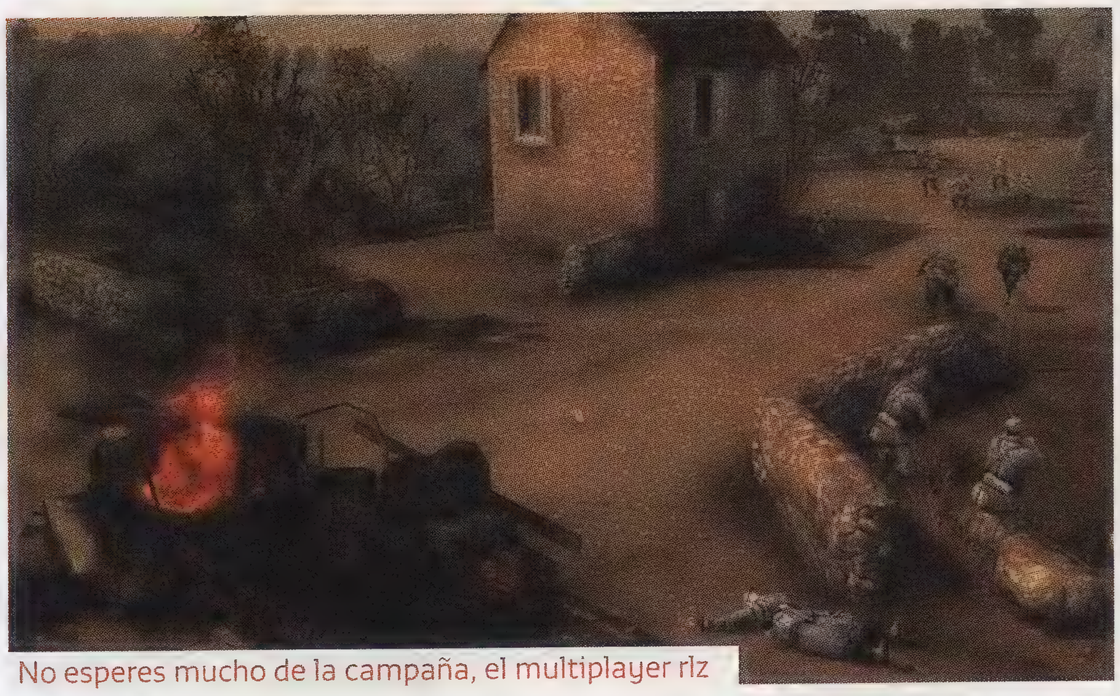
A pesar de que no suena increíble, la particularidad de este pequeño juego radica en que estos puntos de control te indican una dirección que parece imposible alcanzar. Aquí es donde tomamos el control de la orientación del mapa, ya que tendremos libertad total para rotarlo 90º hacia la izquierda o derecha, haciendo que un precipicio se convierta en un agujero en el techo, o bien en un pequeño corredor que te llevará sano y salvo a tu destino.

No está de más comentar que lo que estoy describiendo apenas se relaciona con el principio del juego, porque en los siguientes niveles tendrás que hacer que algunos objetos te ayuden en tu camino derribando enemigos o rompiendo paredes. Además, la fuerza de gravedad influye en cada mapa, así que un salto muy amplio hacia el fondo puede convertirse en un pequeño salto hacia el suelo si giras el mapa en el momento adecuado.

Si estás fastidiado de jugar los mismos títulos de siempre o quieres probar algo fuera de lo común, te recomiendo ampliamente este divertido título que no exige mucho de tu PC, laptop o netbook. Lo mejor de todo es que puedes jugarlo fácilmente con las flechas direccionales. Bajo el sistema Steam tendrás diferentes logros a desbloquear, para aumentar su rejugabilidad. **Orta64**



DISTRIBUYE: BROKEN RULES → DESARROLLA: BROKEN RULES → GENERO: PLATAFORMA → JUGADORES: 1 → CLASIFICACION: E → SALIDA: 02-ABR-09 → ONLINE: NO


No esperes mucho de la campaña, el multiplayer rlz

# Company of Heroes: Tales of Valor

## UNA EXPANSIÓN SIN VALOR

Tres capítulos nuevos en la campaña y tres modos de juego para el multiplayer a un precio de treinta dólares nos harán pensar, más de una vez, si valdrá la pena regresar a este título por tercera ocasión.

DISTRIBUYE: THQ → DESARROLLA: RELIC ENTERTAINMENT → GENERO: RTS → JUGADORES: 1-6 → CLASIFICACIÓN: M → SALIDA: 09-ABR-09 → ONLINE: SÍ

ORTA64
**7.5**

EL PARISTA
**7.0**

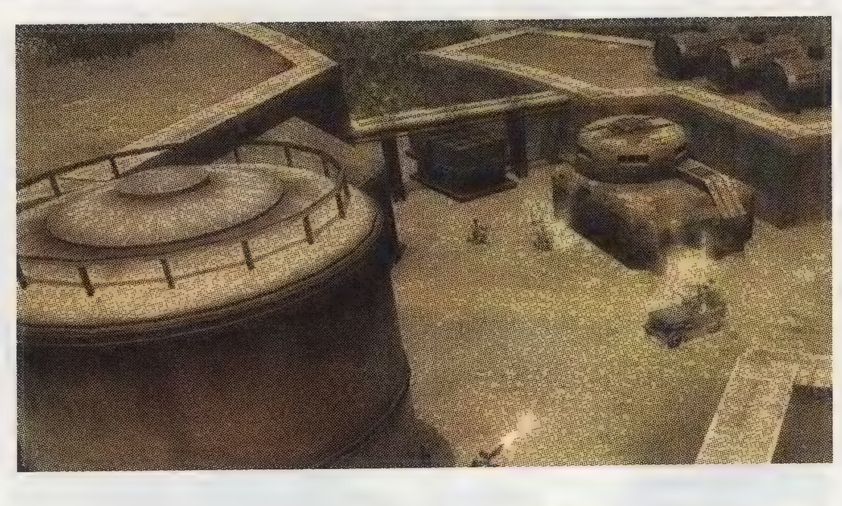
CLAUDIO
**7.0**

**El juego obtiene más contenido, pero no lo suficiente como para decir que el precio lo justifica, ya que se podría haber implementado en alguna actualización gratuita.**

Después de dos años de haber lanzado al mercado uno de los mejores juegos de estrategia del 2007, Relic Entertainment nos entrega una "expansión" más de la saga Company of Heroes. Aunque estamos acostumbrados a pensar que hablar de una expansión significa que tenemos que contar con el juego base instalado en nuestro equipo, además de haber terminado la campaña para acceder al nuevo contenido, esto no sucede aquí.

Para empezar, esta expansión no necesita ningún conocimiento previo de la campaña original ni la primera expansión, ya que toda la información, las unidades nuevas y conocidas, y los archivos necesarios para utilizar el motor gráfico se encuentran íntegros en el disco, o archivos si es que lo compraste digitalmente en alguna plataforma como Direct 2 Download, Steam o similar.

Una vez que iniciamos nuestra sesión para jugar, notaremos que la sección multiplayer ha sido reforzada considerablemente, implementando tres modos de juego nuevos: Operation Panzerkriegv, Assault y Stonewall. El primero podría ser uno de tus favoritos, ya que cada jugador tendrá bajo su control un tanque Panzerkrigv y tendrá que buscar puntos de control y capturarlos. Conforme captures puntos, podrás obtener algunas mejoras para tu tanque que decidirán tu victoria o derrota, si eliges la actualización adecuada para el momento adecuado. En el modo Stonewall estamos ante un estilo de juego de sobrevivencia que puedes jugar en cooperativo. Tendrás que resistir oleadas enemigas controladas por la máquina, por lo que tendrás que administrar muy bien tus recursos para fortalecer tus unidades en alguna especialidad que pueda reforzar a tus compañeros de guerra.



Por último, pero no menos importante, el modo Assault. Podríamos catalogarlo como algo fuera de lo tradicional, pues en una pelea de 3 jugadores con 3 cada jugador podrá escoger un soldado con una especialidad (sniper, ingeniero, médico, etc.), que será el equipo atacante que atravesará un enorme mapa lleno de obstáculos que les harán sufrir como nunca en estas partidas.

Desafortunadamente, el punto débil de esta expansión radica en que la campaña sólo tiene tres capítulos para jugar, que sólo servirán para que conozcas las nuevas unidades que se han incluido. Aunque su calidad visual y auditiva se mantienen excelentes, esto no amerita los 30 dorales que cuesta actualmente, así que mi recomendación será que lo pienses bien antes de comprarlo. Orta64

# UFC® 2009

## UNDISPUTED

TEEN ™

T

Alcohol Reference
Blood
Language
Mild Suggestive Themes
Violence

ESRB CONTENT RATING www.esrb.org

UFC ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

FUTURE MEDIA CREATORS YUKE'S®

THQ®

PLAYSTATION 3 XBOX 360 XBOX LIVE

Distribuido por GAME

"The Ultimate Fighting Championship", "Ultimate Fighting", "UFC", "The Ultimate Fighter", "Submission", "As Real As It Gets", and the eight-sided cage design are registered trademarks, trade dress or service marks owned exclusively by Zuffa, LLC in the United States and other jurisdictions. All other trademarks, trade dress, service marks or logos referenced herein may be the property of Zuffa, LLC or other respective owners. Any use of the preceding copyrighted program, trademarks, trade dress, or other intellectual property owned by Zuffa, LLC is strictly prohibited without the express written consent of Zuffa. All rights are hereby expressly reserved. Game and Software © 2009 THQ Inc. © 2009 Zuffa, LLC. All Rights Reserved. Developed by YUKE'S Co., Ltd. YUKE'S Co., Ltd. and its logo are trademarks and/or registered trademarks of YUKE'S Co., Ltd. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, trade dress, service marks, logos and copyrights are property of their respective owners. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc, all rights reserved.

www.atomix.vg

# TERROR EN WONDERLAND

**1988 Y 1989**
Tsutomu Miyazaki mutila y asesina a cuatro niñas de entre cuatro y siete años. Al ser arrestado se encuentran en su habitación varios mangas, por lo que es apodado como "El Asesino Otaku"

**8 DE JUNIO DEL 2008**
Tomohiro Kato un joven de 25 años aficionado al manga. Alquila una furgoneta blanca y se dirige al barrio de Akihabara para matar a todo aquel que se cruce en su camino. La policía lo identifica como "El asesino de Akihabara"

**5 DE AGOSTO DEL 2008**
Un joven tailandés atraca y asesina a un taxista para robarle y así poder comprar el videojuego "Grand Theft Auto"; al ser detenido confiesa que se había inspirado en el mismo para cometer el crimen.

Durante los últimos años incidentes como las antes mencionados, han sido más expuestos que aquellos que no. La critica internacional que no deja de censurar las obras de anime, manga y/o videojuegos con connotaciones violentas, ha ganado más campo con eventos tan lamentables como las muertes de Akihabara.

Sin embargo, ¿estos hechos son realmente producto de la influencia negativa de las series de anime y videojuegos varios?, o son tan solo una excusa para poder justificar sus actos dementes en cortes débiles.

## LA DELGADA LÍNEA ROJA

Desde la época de los 90 Latinoamérica recibió la llegada de innumerables títulos que causaron gran consternación entre padres de familia, que se asustaban con escenas explicitas de violencia y sangre en series como la popular Saint Seiya.

¿Pero a que se debía tal temor y reacción? Si bien el anime no es un género específico, sino que puede incluir y mezclar comedia, drama, acción, terror, homosexualismo, temas para niños e inclusive animación para adultos. La mayor consternación era la violencia explicita en algunos títulos, lo que llevo a la censura de muchos trabajos, pero quedaba la duda: ¿el anime en su mayoría estaba formado por obras que promovían la violencia? No exactamente.

El mayor conflicto es que las generaciones anteriores a la Y y la Net (entiéndase la generación X y la generación de los Baby Boomer) fueron acostumbradas a los dibujos animados norteamericanos, en los cuales las tramas eran sencillas, los personajes mostraban la misma faceta de su personalidad donde no había desarrollo ni conflictos emocionales, los problemas se resolvían fácilmente y lo más importante, estaban dirigidos exclusivamente al mercado infantil.

Así que con el contacto de la animación japonesa, los padres de las generaciones Y y Net no entendían el concepto de animación fuera de las tramas sencillas, por lo que al no tener el panorama del manga moderno, poco podían entender que el anime en su país de origen era considerado como una forma narrativa más, otro medio de expresar ideas, dirigidas a todo tipo de público. Donde los personajes de manga/anime y/o videojuegos, podían ser héroes o villanos con sentimientos, motivos, virtudes y defectos. Por lo que algunas tramas no eran aptas para el público infantil, pero que equivocadamente al llegar a Latinoamérica, la pobre visión de los ejecutivos hizo notar que animación debía ser para niños.

Pero de ser así, ¿como justificar los actos violentos de los llamados asesinos Otakus?

## LA COARTADA DE UN LOCO

Tsutomu Miyazaki reconocido como "El asesino otaku", secuestro y mato a cuatro niñas pequeñas, donde posterior a la muerte procedió a violar los cuerpos sin vida de las menores y a comerse los restos de las dos ultimas victimas. Por estos crímenes se le conoció por un tiempo como "El asesino de Ninfas".

Sin embargo la justicia alcanzo a Miyasaki. Al comenzar las averiguaciones la policía se dirigió a su residencia para descubrir más tarde su fascinación por el manga, de entre los que destacaba "Dokaben", un spokon muy popular sobre el béisbol. Sin embargo la pieza central de su colección eran una serie de películas Gore bajo el titulo de "Guinea Pig", de entre las cuales "Flower of Flesh and Blood" (el segundo título) fue la inspiración para los actos de violencia y abuso que Miyazaki impuso a sus victimas.

Pero los medios fijaron su mirada en el manga que poseía el asesino, denominándolo ante la comunidad como "El asesino Otaku", lo que provoco pánico social contra el manga, anime y todo lo que pudiera estar relacionado.

Si bien los hechos se han archivado, aun quedan reminiscencias de la locura de un hombre que fue escudado tras la influencia negativa del manga/anime en Japón.

## ADORABLE Y PERTURBADOR

El anime que hoy en día explora más los conflictos de violencia y muerte, es el Gore. Lo más lamentable es que este género es tachado por promover la conducta demente de asesinos como Miyazaki, aunque nunca haya habido una acusación formal a algún titulo.

El Gore como otros géneros, expone temáticas para cierto tipo de público con el afán de entretener y expresar temas que no son tan fáciles de digerir pero que siguen siendo parte de nuestra actualidad. Además la fascinación por el derramamiento de sangre en Japón no es cosa de un anime y/o manga. Existen en el mercado cosas tan adorables como Gloomy Bear, que explotan esta temática.

De igual forma la expresión de las Horror Lolitas hacen clara denotación a estos temas que parecen tabú de un mundo corrupto, pero que a final de cuentas son formas de expresión.

Así en este número querido lector, te presento dos obras que enmarcan lo peor de una sociedad que se desquebraja, expuestas en historias que representan lo mejor del género Gore. ↖Di

AÑO: 1994 | DIRECCIÓN: Koichi Ohata | DISEÑO DE PERSONAJES: Atsuji Yamagata | PRODUCCIÓN: Bandai Visual | IDEA ORIGINAL: Tony Takezaki | COSTO: US$ 39.99

# Genocyber

## SANGRE, TRIPAS Y MÁS

Almas en pena, un monstruo imparable, niños masacrados, partes humanas regadas por doquier y tecnología militar, son algunas de las cosas que encontraran en "Genocyber".

Tony Takezaki es la mente detrás de esta cyber punk historia, que se presentó en formato de Ova hace 15 años.

"Genocyber" es una de las mejores representantes del género Anime Gore, que fue llevada a la pantalla gracias a la producción de Bandai Visual, algo que sorprendió a los críticos considerando que el desarrollo de la obra fue muy violento para su época. Sin embargo este estudio ya había presentado una historia igualmente perturbadora en 1988, la inolvidable "Akira".

### EL NACIMIENTO

Todo da inicio con el "Mandala", una nueva tecnología creada para amplificar lo que su inventor, el doctor Morgan llamaba "Vajura", un viento divino que se supone existe dentro de la mente de las personas. Con esta tecnología se libero un increíble poder que dio origen a "Genocyber", pero aun no es momento de saber a lo que se enfrentará la humanidad. Primero debemos poner nuestros ojos en una niña, Elaine.

En el momento en la que la conocemos parece muy sensible, al menos para lo ojos de un niño que después de haber sido golpeado por una pandilla, mira débilmente a nuestra protagonista con lo que aparenta ser su mano extendida. Lo que parece un gesto de gentileza se revela como todo lo contrario, pues Elaine no extiende su mano sino que de hecho, lo que su mano sostiene es un arma.

A la par de los acontecimientos antes mencionados, nos encontramos en el instituto Kuryu (un centro especializado en la construcción de armamento) donde algunos detectives han comenzado a indagar en el extraño accidente donde perdió la vida el doctor Morgan, antiguo director del instituto.

Ante este hecho Diana (una chica muy peculiar) se siente muy incomoda por tal presencia. Lo que los detectives desconocen, es que en este instituto se realizan experimentos para potenciar la capacidad mental de algunos seres humanos.

Mientras tanto, Elaine que aparenta poseer poderes mentales, se comporta de una forma un tanto primitiva. Pero esto no parece perturbarle a su nuevo amigo que por primera vez se siente seguro, pero la tranquilidad esta a punto de terminar. La pandilla ha oído que su "amigo" anda con una chica mayor que él, y han decidido pasar un buen rato con ella. Sin embargo la "fiesta" esta a punto de terminar pues hay otra visita en camino: se trata de Diana, que ha venido a capturar a Elaine, para llevarla de vuelta al laboratorio de donde ahora sabemos se escapó.

Una batalla encarnizada a ha dado inicio; Diana comienza con la masacre de la pandilla pues nada podrá interponerse en su camino, ha venido por Elaine y no piensa irse sin ella. Sin embargo Elaine logra huir con su amigo hacia un tren subterráneo, empero la esperan aún más problemas; esta vez se trata de mercenarios contratados por el gobierno, cuyo principal objetivo es capturarla.

**"... Probablemente el punto negativo de esta animación, es la falta de explicaciones en muchos casos, donde por tal motivo perdemos el hilo de la historia si consideramos que el caos es una parte indispensable en esta ova..."**

Una vez más, Elaine logra huir. Sin embargo no logra evitar que capturen a su amigo, el único consuelo que le queda es que por el momento se encuentra segura, gracias a un equipo de médicos que la llevan a un hospital, pensando que se trata de una enferma cualquiera.

Pero Diana ha dado con su paradero y así da inicio una larga serie de matanzas. Donde en medio de esta brutal masacre aparece el grupo de mercenarios, que traen de rehén al amigo de Elaine. Las cosas se salen de control y Diana termina perdiendo el combate.

El escenario se vuelve difuso y de la nada Elaine se ve absorbida en el cuerpo masacrado de Diana, dentro del cual se lleva a cabo una lucha entre ambas chicas, donde solo una impondrá su voluntad. Como era de esperarse Elaine gana y con su victoria el destino del planeta ha sido sellado, Genocyber ha nacido marcado por la muerte y la destrucción.

### LA EVOLUCIÓN

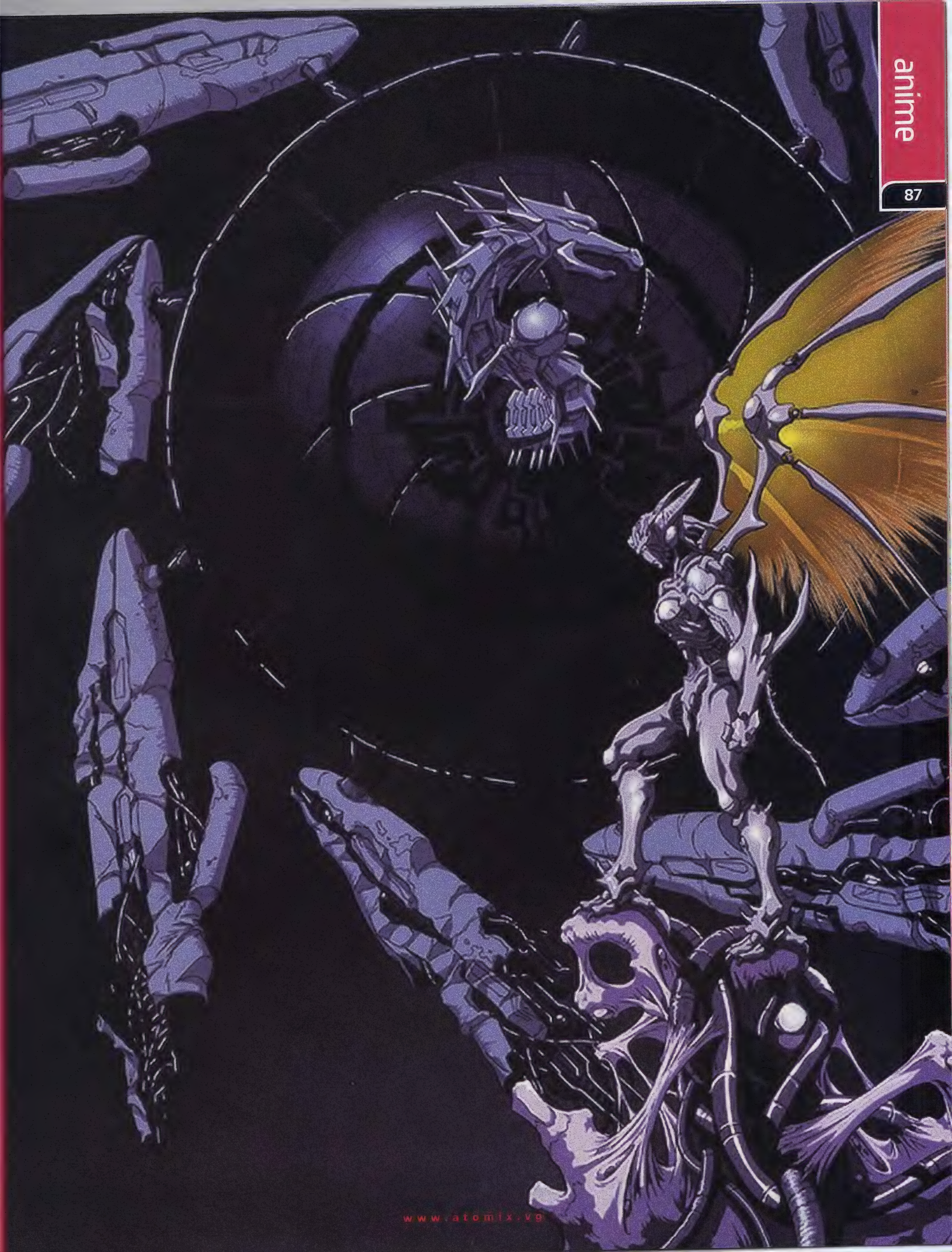
"Genocyber" es una serie cuyo diseño y animación, denotan claramente el paso de los años. Pero que sin embargo es lo que la hace tan atractiva

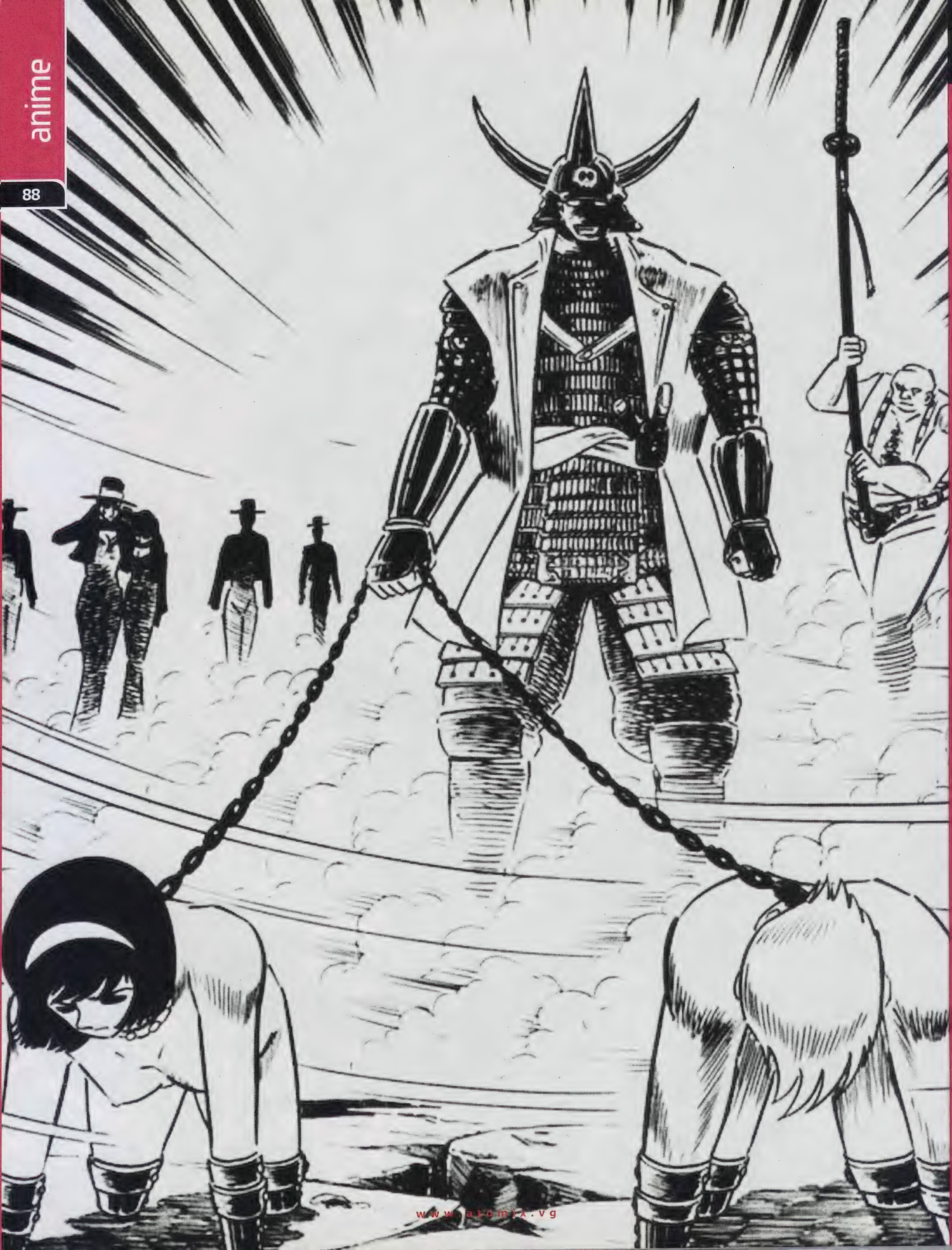
Aunque la historia no es del todo lineal, el desarrollo que involucra un paso del tiempo prolongado, hace que esta sea aun más disfrutable. El ir desenmarañando el misterio detrás de Elaine y el doctor Morgan, hace que nos enganchemos aun más. Pero la cereza del pastel es sin lugar a dudas el uso excesivo de sangre, desmembramiento y acción.

A través de la serie podremos encontrarnos con un mundo futurista nunca antes concebido, donde el uso de imágenes reales, harán que las escenas carmín sean aun más asquerosas.

Probablemente el punto negativo de esta animación, es la falta de explicaciones en muchos casos, donde por tal motivo perdemos el hilo de la historia si consideramos que el caos es una parte indispensable en esta ova.

Genocyber es delicioso en la presentación de las batallas, pero algo frustrante por el argumento antes comentado. Recomendamos ampliamente no perderse el capítulo 2 y 4, con los que los amantes del gore no quedarán insatisfechos. Di


www.atomix.vg



www.atomix.vg

AÑO: 1972 | AUTOR: Go Nagai | EDITORIAL: Futabasha | COSTO: US$5.85

# Violence Jack

## DE LA CONMOCIÓN AL TABÚ

En 1973 mientras Go Nagai realizaba su conocida obra Deviman, decidió escribir un epílogo a las historias de Akira Fudo, sin embargo nunca imaginaría que esa acción daría inicio a una de sus obras más controvertidas: "Violence Jack".

Convertido en manga en 1973, "Violence Jack" causo verdadera conmoción en el medio, donde inclusive se convirtió en tabú para Manga Entertainment, una compañía que tenía la reputación de estirar los límites de aceptabilidad en el medio de animación adulta. Por otra parte con la llegada de la versión animada, "Violence Jack" se convertiría en pionera de la tendencia que invade ultimamente a la mayoría de los animes: la censura en la proyección local y versión sin censura solo para su venta en video.

**LA LLEGADA DEL VIOLENTO.**

Ha ocurrido lo peor, el apocalipsis ha llegado y el mundo ha sido devastado a consecuencia del Armageddon y de la batalla entre Satán y Devilman. No quedan más que vestigios de lo que un día fue la humanidad. Ahora la tierra vive en caos dónde la única ley es la regla del fuerte encima del débil, donde la violencia y crueldad son practicadas para sobrevivir, donde la miseria y el hambre matan al más pequeño, donde ya no hay sueños ni esperanzas.

Así nos encontramos en los vestigios de la región de Kantou, la cual fue casi completamente destruida tras un gran terremoto. Donde el paisaje una vez bello, presenta volcanes en erupción, edificios en ruinas y muerte por doquier. Tokyo es solo un sueño... no ha quedado nada.

Mientras tanto los sobrevivientes se enfrentan a las carencias, el hambre y la desesperación, en una sociedad sin ley donde el fuerte vive y el débil se convierte en su perro. Pero en este mundo aspero y cruel surge un hombre. Un gigante, fuerte y muy violento; una bestia que parece ser casi inmortal y que con navaja en mano desata una fuerza monstruosa. Un demonio que recorre el mundo esperando encontrar a alguien más fuerte que él.

Este ser no es otro que "Violence Jack". Un hombre que protege al débil por el placer de eliminar al fuerte; cuyo único objetivo es luchar contra el mejor, el cual es este mundo muerto es sin lugar a dudad Slum King.

Así da inicio la batalla entre Jack y Slum King, que con el desarrollo del manga nos permite encontrarnos con personajes fuera de lo común. Donde Jack demostrará que el es el guerrero y los demás simples imitaciones.

**EN BUSCA DE UN GUERRERO.**

"Violence Jack" es probablemente el manga más sangriento y uno de los más largos del maestro Go Nagai. Una historia que fue entregada en 18 volúmenes con 900 páginas cada una. Lo que resulto en su trabajo más polémico, tanto que sus editores le rogaban terminar la historia por el miedo a la reacción del público, a la que Nagai nunca cedió.

**"... El manga por otra parte, sorprendió a la critica con el manejo de crossover, algo raramente visto por lo cual para la época era realmente extraordinario. Así de los personajes más notables aparecen en la historia Ryo Asuka y Miki Makimura, personajes claves de Devilman..."**

Años más tarde su esfuerzo daría frutos con el proyecto de animar la historia en formato Ova, que aunque fue algo decepcionante para los fans que esperaban una serie. Quedo compensado con el hilo de la historia

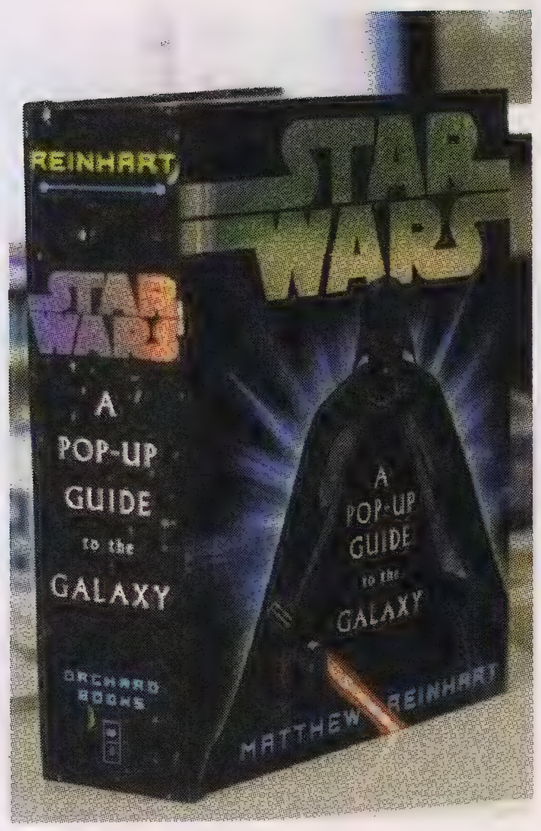
Así en 1986 se lanzo la primer Ova, la cual contenía un amplio espectro de violencia, lenguaje ofensivo, escenas de asalto sexual, decapitación, canibalismo, homosexualismo y asesinato. Que sin embargo se quedaba corta en comparación con el manga.

Finalmente la versión animada concluyo en 1990, con el capítulo 3.

El manga por otra parte, sorprendió a la critica con el manejo de crossover, algo raramente visto por lo cual para la época era realmente extraordinario. Así de los personajes más notables aparecen en la historia Ryo Asuka y Miki Makimura, personajes claves de Devilman.

Hay muchas sorpresas muy agradables, donde el cross de personajes hace que sea muy disfrutable sin considerar las escenas de acción y el dibujo de bestias que Go Nagai expresa en algunos capítulos de manera magistral. Y aunque por momentos pudiera parecer muy lenta, queda justificado con el trasfondo de las historias particulares de los personajes.

Así lo que comenzo como un epilogo de Devilman, termino como la continuación del mismo. Una gran opción para quien busca un manga muy orientado al género Gore. Di




# STAR WARS: THE POP-UP GUIDE TO THE GALAXY

## LOS DIOSES DE LA INGENIERÍA EN PAPEL

Este fantástico libro de Pop-up es un clásico que seguramente le quitará el aliento a más de uno independientemente de que sean fans de Star Wars o no, esta vez Matthew Reinhart lo hizo sólo sin Robert Sabuda aunque no dudo que éste le ayudó para su realización.

En su interior podremos encontrar una detallada enciclopedia con creaturas, naves, personajes y demás de este exitoso universo.

Hasta la fecha el mejor libro del género sólo rivalizado por los mismos libros del autor, una sorpresita al final hara sonreír a cualquiera.

www.matthewreinhart.com

## DOT-PIN TOY SERIES 2
PIXEL ES AMOR

### $15 DÓLARES

Para adornar tu lugar de trabajo /estudio, llévate esos sets de Zelda o Xevious, puedes hacer varios personajes, todo un look retro y padre, apúrale porque se acaban.

www.ncsx.com

## PACMAN TOTE BAG
PARA LA NOVIA

### $25 DÓLARES

Nada mejor que decirle te quiero a esa nerd que te trae cacheteando la banqueta, que con esta bolsa de Pacman, podrá guardar todas sus cosas y verse cool, además te amará más.

www.80stees.com

## TREE HUGGR DUNNY
TOMA CHANGO TU BANANA

### $75 DÓLARES

Sólo mil piezas de este Dunny de 8 pulgadas fueron creadas, diseñadas por el artista Sudafricano Kronk serán la envidia de todos los coleccionistas, aparte el tuyo ya.

www.kidrobot.com

## PUNCH OUT T-SHIRT
NIGGA STOLE MY BIKE

### $20 DÓLARES

Nada mejor para celebrar el lanzamiento del nuevo Punch Out!! de Wii que esta playeruca de Little Mac corriendo detrás de Doc Louie, esta imagen se convirtió en un clásico instantáneo.

www.80stees.com

## MARVEL PVC FIGURE ROGUE
ARRROOOOOZZ

### $5,200 YENES

Rogue es una de las X men más mamis que existen, esta figura de Kotobukiya te lo recordará siempre que lo veas, si le dices Titania ni la compres.

www.blister.jp

# TWILIGHT

**EXTRAS**
- Audio comentario
- Documental "La Aventura Comienza: El viaje de Crespúsculo
- Del libro a la pantalla (siete documentales): El comienzo, Trabajo en equipo: un vistazo a la pre-producción de la película, Vampiros, Capturando la acción: una mirada a la producción, Beisbol vampírico, La última palabra en la batalla final y La magia de la post-producción.

Basada en la novela homónima de Stephanie Meyer y dirigida por Catherine Hardwicke.
La historia trata de Bella, una chica que llega a vivir a un pueblo en Washington, donde su padre es el sheriff. En su nueva escuela nota un grupo de alumnos bastante peculiares y extraños, entre ellos, Edward, el chico pálido con mirada penetrante.

Visualmente, es bastante atractiva. Por desgracia, en su versión azul falla en varios aspectos, pues aunque luce cristalina, algunas escenas están saturadas de color, haciendo perder detalles, y en las escenas que se llevan acabo en la obscuridad se pude observar un granulado, que en ocasiones se vuelve molesto. No esperen disfrutar el sonido 5.1 a su máximo, salvo uno que otro efecto bien aprovechado.

Twilight es el primero de cuatro libros, que goza de gran popularidad entre los adolecentes, sobre todo entre los de 15 a 20 años.

# 007 QUANTUM OF SOLACE

James... James Bond, y de esta manera comienza la aventura del espía más famoso del mundo, con más de veinte películas producidas desde los años sesenta. James Bond es parte de la cultura pop actual.

Quantum es dirigida por Marc Forster, y la historia comienza con el mismo agente (Daniel Craig) y la misma línea donde terminó Casino Royale. Bond está fuera de control por su sed de venganza por la muerte de Vesper. Como en toda película del 007 encontraremos gadgets, autos, mujeres y mucha, mucha acción.

La transferencia al formato de alta definición Blu ray logra una gran calidad, tanto en el audio como en la imagen, colores claros y cristalinos. Ráfagas de balas y explosiones harán gala de tus bocinas traseras.

Si eres fan del 007, sin duda disfrutarás sus extras, con un documental de más de 24 minutos.

**EXTRAS**
- Video musical "Another Way to Die"
- Tráilers de cine· "Bond en el lugar de rodaje" documental especial de 24 minutos
- Inicio de rodaje
- En la localización
- Olga Kurylenko y la persecución en lancha
- El director Marc Forster
- La banda sonora
- Archivos del reparto

Distribuido por

GAME

© 2008 Electronic Arts Inc. All Rights Reserved. All trademarks are the property of their respective owners. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. The Wii logo is a trademark of Nintendo. © 2006 Nintendo.

# Indie

## SoulFu

### Calabozos sin dragones

→DESARROLLA: AARON BISHOP
→GÉNERO: AVENTURA
→PRECIO: GRATIS
→PESO: 25 MBYTES
→PLATAFORMA: WINDOWS/LINUX/MAC
→DESCARGA: HTTP://WWW.AARONBISHOPGAMES.COM

Adentrarte en el sótano de un enorme castillo puede ser más emocionante de lo que parece: Luchar contra rabiosas y fieras bestias, encontrar secretos ocultos, recolectar implementos y perderte en un intrincado laberinto de caminos que, en cuanto más avanzas, más dudas si volverás a ver la luz del día de nueva cuenta, pero esa duda es la que te mantiene andando.

En SoulFu (acrónimo de Secret of Ultimate Legendary Fantasy Unleashed) podrás escoger de entre varias clases de personajes a uno que vaya de acuerdo con tu estilo de juego, dependiendo sus cualidades y desventajas. De entrada verás que cuentas con equipo básico, como lo es un arma de contacto así como un escudo o hechizo, según tu clase.

Dentro del castillo la acción comienza una vez que des con el sótano, que va interconectándose con otros cuartos y llevándote cada vez más profundo hasta que termines en pasajes de agua, cuevas y obscuros túneles infestados de monstruos.

Tu ataque es muy básico, aunque de repente encontrarás armas como el arco y las flechas que le darán más variedad. Los magos pueden lanzar distintos hechizos, e independientemente de la clase a la cual pertenece tu personaje, podrás saltar.

Se dice que los cuartos son generados al azar, y si a eso le añades que el juego cuenta con un modo de juego en red, para que juegues con varios amigos, se garantiza que la monotonía se mantendrá a raya por buen rato.

Claro que no todo es perfecto y SoulFu no se escapa de tener algunos detalles criticables. El

manejo de los menús y la interfase son seguramente lo peor que he visto en un juego. Otro punto malo es que no puedes salvar, así que tendrás que terminar todo de un jalón, y si llegas a morir en el intento, perderás todos tus puntos de experiencia y tu dinero, sin contar que te regresan hasta el principio, aunque te respetan los enemigos que hayas derrotado y los objetos recolectados.

A final de cuentas SoulFu es un dungeon crawler divertido, aunque tiene detallitos tontos, que de haberse pulido, nos hubieran dado un verdadero juegazo. **Memo**

## Hasslevania

### Serenata a media tarde

→DESARROLLA: DFX GAMES
→GÉNERO: AVENTURA
→PRECIO: GRATIS
→PESO: 137 MBYTES
→PLATAFORMA: WINDOWS
→DESCARGA: HTTP://DEL_DUIO.SITESLED.COM/HASSLEVANIA/HV_DOWNLOADS.HTML

Aquel gran título de Castlevania Symphony of the Night sirvió no sólo para entretenernos por largo tiempo, sino para inspirar cientos de derivados en el mundo independiente. Hasslevania retoma elementos del clásico de PSone y agrega otros propios para brindarnos un juego con estilo original.

Desde el inicio podrás notar que el juego en vez de ser obscuro y lúgubre, está envuelto de un extraño (y no muy efectivo que digamos) "humor inglés" que por momentos se explaya demasiado mediante cinemas en partes clave del juego, que para colmo, tienen una actuación de voz fatal, pero que por suerte, podrás saltar si no te interesan (lo harás, créemelo).

En el juego te pones en control de Rovert, quien puede brincar y atacar con su espada. A lo largo del juego podrás hacerte de otras armas e implementos que te permitirán, entre muchas cosas, saltar más alto o respirar bajo el agua, para que poco a poco puedas explorar más áreas del castillo.

El ritmo del juego es un poco lento, no sólo los movimientos de tu personaje, sino, si por ejemplo, te eliminan, tienes que tragarte una pantalla de game over (con un chiste malo al azar), volver a la pantalla de título, y elegir tu archivo de nuevo. Puede ser algo tedioso.

Los sencillos visuales cuentan con sprites grandes, aunque el coloreado deja un poco qué desear. La música es decente, de repente suena como a una versión cómica de Castlevania. El diseño de niveles es bastante efectivo aunque en el juego suele haber varias pequeñas fallas: Si tomas un

nuevo implemento nunca se te dice para qué es o cómo debe usarse. No existe la opción de continuar (sólo la de volver a cargar tu juego salvado, que es algo muy distinto) y hay partes en donde la interfaz es floja y en vez de tener un cursor para elegir implementos debes presionar un número en el teclado.

Sin ser perfecto, es un buen juego retro de desafío elevado que requerirá de toda tu paciencia y masoquismo para terminarlo. Pruébalo y seguro te gustará! **Memo**

# RETRO

## XEXYZ

Emoción para jugadores xexyz

→ DISTRIBUYÓ: HUDSON SOFT
→ DESARROLLÓ: ATLUS
→ GÉNERO: ACCIÓN/AVENTURA
→ JUGADORES: 1
→ SALIDA: 1989
→ CONSOLA: NES

Si fuiste jugador en la era de los 8-bit sabrás que los títulos entonces tenían su estilo propio: Eran misteriosos, creativos y con un gran reto. Ahora todo eso se ha ido por el retrete, pero por suerte, hay juegos como XEXYZ, que te recordarán cuando el masoquismo era parte de la diversión.

Al mando de un ser robotizado disparador de nombre Apollo debes salvar princesas en desgracia, volar naves espaciales y combatir con Budas gigantescos, todo en un escenario futurista lleno de robots y planetas inhabitados.

El juego se divide en escenas de plataformas y escenas de naves. En las primeras puedes saltar y disparar, entrar a cuartos a rescatar a alguna damisela en apuros o simplemente a comprar items. En las de naves deberás tener más habilidad para sortear a los enemigos y llegar lo más cargado de energía posible a tu batalla contra el jefe de la escena.

La movilidad del personaje en las escenas de plataformas es un tanto horrible y te causará ciertos problemas, mientras que la dificultad no es precisamente muy sencilla que digamos, pero si fuiste fan de juegos como Blaster Master o The Guardian Legend es muy seguro que te sientas justo en casa con este nene. **Memo**

## Joe & Mac 2: Lost in the Tropics

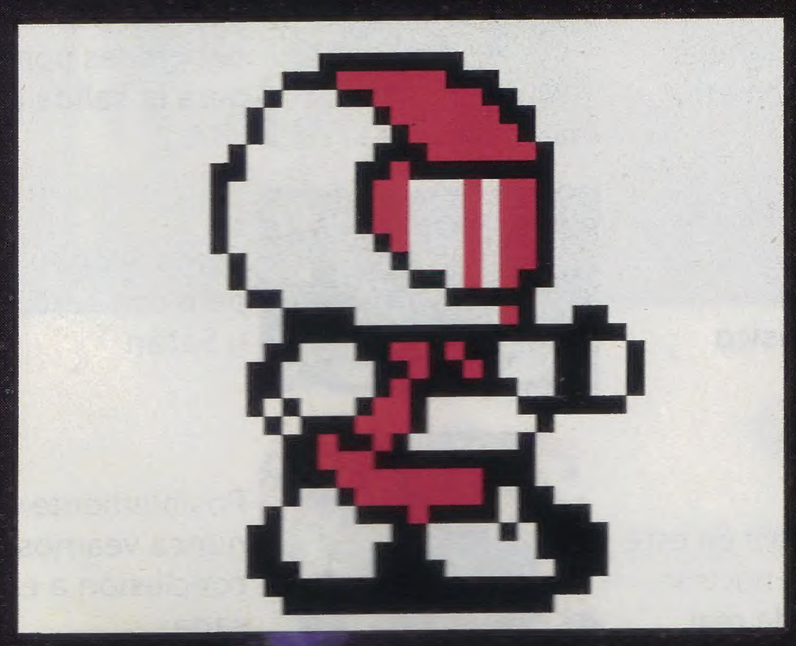
Estos cavernicolas sí evolucionaron

→ DISTRIBUYÓ: DATA EAST
→ DESARROLLÓ: DATA EAST
→ GÉNERO: ACCIÓN/AVENTURA
→ JUGADORES: 1-2
→ SALIDA: 1993
→ CONSOLA: SNES

Todos los que pudimos ponerle una mano encima, disfrutamos de Joe & Mac, ya fuera que lo probáramos en su versión arcade o en cualquiera de sus adaptaciones para consola. Sus gráficos atractivos, su manejo del tema prehistórico y su acción simple lo hacían accesible para cualquiera.

Para la secuela se conservaron sus puntos más fuertes y se añadieron otros como escenarios más variados y explorables, dinero y la posibilidad de comprar items. También podías ir mejorando tu casa y si estabas de (buena o mala) suerte hasta casarte. Todo lo cual le agregaba elementos nuevos para considerarlo ya un juego de aventuras.

El modo de dos jugadores se mantuvo intacto y ahora en el mapa de vista área, que aparece al terminar cada escena, cuentas verdaderamente con varias posibilidades para elegir el nivel que quieras jugar, o si así lo decides, re-jugar uno que ya hayas terminado. ¡Está bueno, pruébalo! **Memo**



Atomix Profile 056

## Jason

El del moto-casco no el de la moto-sierra

Su diseño es casi tan genérico como el de Master Chief: ¡Un vil casco de motociclista y ya estuvo! Pero le damos chance sólo por haber estelarizado Blaster Master, un muy original y buen juego de NES que hasta hoy en día conserva nuestro afecto (a pesar de habernos hecho romper tantos controles).. **Memo**

DIXO .COM
ESCUCHA EL PODCAST DE ATOMIX
TODOS LOS MIERCOLES EN DIXO.COM
atomix

# TOP11

GAME PLANET

No olvides votar en nuestras encuestas: www.atomix.vg

## LOS LECTORES

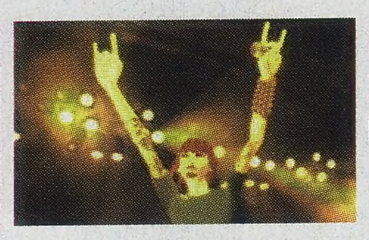
¿Cuál es tu serie favorita de RPG?

**1**

**Guitar Hero Metallica 360**
Si sólo pudieras borrarle las de St Anger

**2**

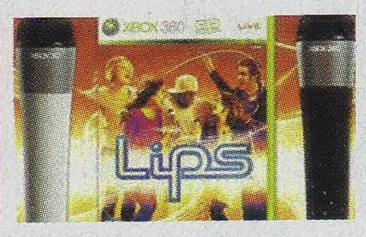
**Pokemon Platinum NDS**
Nintendo sigue ordeñando las ubres de Picachu

**3** 

**Rock Band 2 360**
El "rock" nunca muere

**4**

**Street Fighter IV PS3**
Demuestra tu hombría sin levantarte de tu sillón

**5** 


**Lips 360**
Micrófonos compatibles con GH Metallica

**6**

**Halo Wars 360**
Si pensabas que a Age of Empires le faltaba más Master Chief

**7**

**Killzone 2 PS3**
Mientras tengas buenas gráficas

**8**

**Resident Evil 5 360**
Mejor conocido como RE4 HD

**9**

**Mario Kart Wii Wii**
Si tan sólo manejar fuera como en MK...

**10**

**New Super Mario Bros NDS**
Un súper clásico

**11**

**Fallout 3 360**
Preferirías vivir en este mundo post-nuclear que en tu vida real

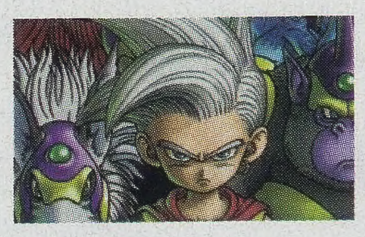
**Final Fantasy**
Androginia, espadas gigantes y cabello increíble

**Kingdom Hearts**
Androginia, espadas gigantes y Disney

**Golden Sun**
Una de las franquicia más obscuras y queridas de Nintendo

**Fire Emblem**
Lo máximo en clavadez para los Strategy RPGs

**Tales of Symphonia**
La favorita de los cosplayers y fans del Anime



**Dragon Quest**
Responsable de ausentismo laboral y suicidios en Japón

**Phantasy Star**
Ahora disponible en Consola Virtual

**Disgaea**
Si jugaste el uno, ya los jugaste todos

**Earthbound**
Firma todas las peticiones posibles para la salida del 3

**Persona**
Como Scooby Doo pero con sexo, droga y Satán

**Suikoden**
Posiblemente nunca veamos una conclusión a esta saga

Disney · PIXAR

# UP

EVERYONE 10+

CONTENT RATED BY ESRB

THQ®

XBOX 360. XBOX LIVE. Wii. NINTENDO DS.

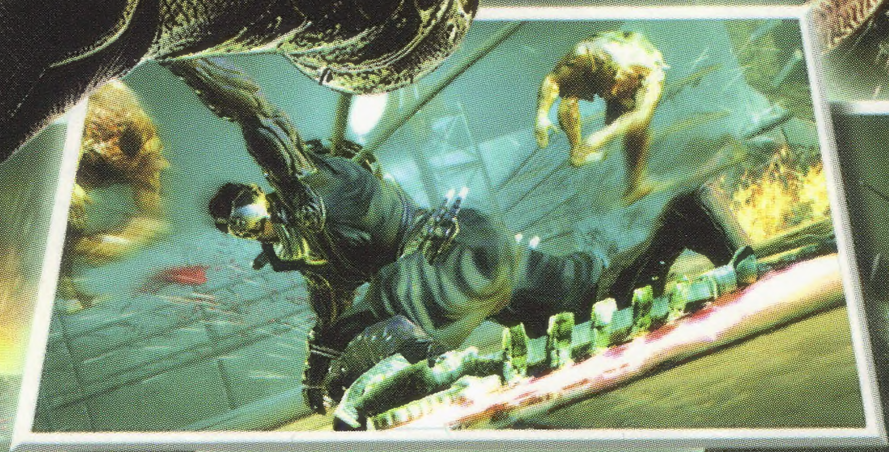
Distribuido por

GAME

UP © Disney/Pixar. Licensed by THQ Inc. THQ, PlayTHQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. "PlayStation", "PLAYSTATION", "PS" Family logo and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. PSP® system — Memory Stick Duo™ may be required (sold separately). Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Wii and Nintendo DS are trademarks of Nintendo. © 2006 Nintendo.

# NINJA BLADE

**UN NINJA PREPARADO PARA EL ENEMIGO DEL SIGLO 21**



**UN ARSENAL DE ARMAS CON MUCHO MÁS QUE CUCHILLOS • IMPLACABLE ACCIÓN, DESDE LAS CALLES HASTA LOS RASCACIELOS**
**IMPRESIONANTES GRÁFICOS CON CALIDAD DE CINE**

© 2009 FromSoftware, Inc. Todos los derechos reservados. Ninja Blade es una marca de FromSoftware, Inc.
© 2009 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados. Xbox®, Xbox 360®, Xbox LIVE® y los logos de Xbox son marcas del grupo de empresas Microsoft.

ONLY ON XBOX 360

FROM SOFTWARE

Jump in.